10/08 bis 11/08

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 13 CyberMedia € 3,50

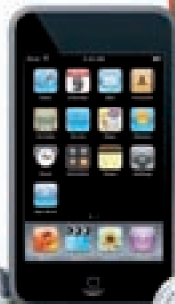
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

# MOBILE GAMER

## iPhone & iPod

- **Besser als DS und PSP?** Technik & Ausstattung
- **10 Spiele im Test** Innovationen & Umsetzungen

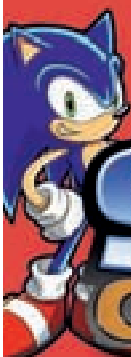


## FINAL FANTASY IV

**Test & Tipps auf 5 Seiten:** Wunderschöne Neuauflage des Rollenspiel-Klassikers für den DS




**Wahnsinns-Grafik:** Kämpft auf der PSP gegen die Alienbrut



## SONIC CHRONICLES

**XXL-Test:** Der flotte Igel wandelt sich vom Hüpfspielstar zum Rollenspielhelden

## STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

**Seitenwechsel:** Schwingt als dunkler Krieger das Laserschwert auf PSP und DS

## grand theft auto CHINATOWN WARS

**Exklusiv und brandneu:** Das bahnbrechende Gangster-Epos geht nur auf dem DS weiter

## Spiele für die Familie



**11 neue Casual Games**
Asterix, Buzz!, Sophie und mehr – ausführlich getestet

## Eltern-Ratgeber

**Keine Angst vor Zockern**
Fakten statt Vorurteile – so können Videospiele den Familienfrieden retten



# Hardware Updates

**Die Technik schreitet erbarmungslos voran – Nintendo und Sony reagieren und passen ihre Handhelds an. Zurzeit hat's Sony allerdings ein bisschen eilig...**



Wir erinnern uns: Auf den Game Boy folgte der Game Boy Pocket, der Game Boy Advance wurde vom GBA SP abgelöst. Auch über die Steigerungsform "Lite" (DS) bzw. "Slim & Light" (PSP) waren wir froh. Nun präsentiert Sony jedoch innerhalb von drei Jahren bereits die dritte Hardware-Revision – offensichtlich selbst überrascht von dem hektischen Handheld-Update fand Sony nicht mal die Zeit, sich einen Namen zu überlegen. Jetzt heißt das Ding halt PSP 3000 ... mehr dazu auf Seite 7.

An der Software-Front hat sich während dessen wenig geändert. Der DS wird umfassend unterstützt – von prächtigen Toptiteln geadelt, aber auch von unzähligem Primitiv-Plunder gepiesakt. Nur gut, dass wir als unabhängige Testinstanz gut von böse trennen. Mittlerweile macht uns aber Nintendo fast genau so viel Sorgen wie Sony – zwar freuen wir uns über Kochkurse und Gehirntraining, aber ansprechende Spiele für den **ernsthaften Zocker** hat Nintendo selbst seit Monaten kaum in Angebot. Das kennen wir doch schon von Sony – und finden es gar nicht gut. Neben einer gefühlten Hundertschaft von Relax-Spielchen für die ganze Familie wollen erfahrene DS-User auch komplexe Abenteuerkost, pfiffige Jump'n'Runs oder krachende Weltraumschlachten – und zwar in der geschätzten Nintendo-Qualitätsklasse. Also, liebe Sony- und Nintendo-Verantwortlichen: nicht alles den Drittherstellern überlassen, selbst für die nötigen Spielimpulse sorgen!




Von Januar bis September 2008 veröffentlichte hauseigene Spiele von Nintendo und Sony jenseits von Lernprogrammen und Casual Games. Da der DS deutlich besser von Drittherstellern unterstützt wird, fällt die mickrige Nintendo-Ausbeute weniger stark ins Gewicht als die Sony-Flaute.

**Intensiven Spielspaß wünschen Eure *Mobile Gamer***




## Gewinnspiel

**Wir haben was zu verschenken!**



**In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir ein XXL-Paket für zünftigen Wii-Spaß. Der glückliche Gewinner erhält neben dem Wii-Grundgerät inkl. "Wii Sport" die drei Topspiele "Mario Kart", "Super Smash Bros. Brawl" und "Wario Land". Bitte folgende Frage richtig beantworten:**

**Wie heißt das Selbstportrait auf dem Wii: Ist's ein Mii oder das Muh?**

Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2008, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering





**Spielen mit Kindern ist kein Kinderspiel: *Mobile Gamer* klärt besorgte Eltern auf und verrät, welche Videospiele für Mami, Papi & Kind geeignet sind.** **26**












## Top-Spiele dieser Ausgabe











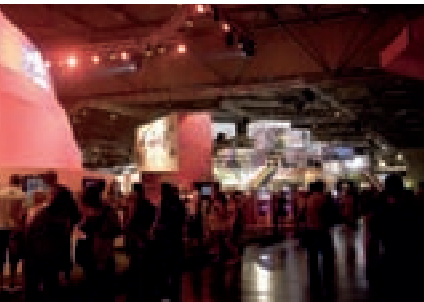
> Titelthemen

# News >>

Messebericht

# Games Convention 2008

**Beim vermeintlich letzten Videospiel-Happening in Leipzig bricht die GC alle Rekorde – und will jetzt doch weitermachen.**







Für die Schwergewichte der Branche, die sich im BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) zusammengeschlossen haben, war die Zielsetzung klar: 2008 sollte das letzte Jahr sein, in dem die Zockerwelt gen Leipzig zur Games Convention pilgert. In zwölf Monaten ist für Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts, Activision & Co. das zentralere Köln mit der "gamescom" das neue Maß der Dinge. So klar wie gedacht stellt sich die Lage aber nicht mehr dar, denn die GC 2008 verlief anders, als sich viele erwartet hatten.

Dabei standen die Vorzeichen nicht günstig: Die erwähnten Hersteller wären am liebsten gar nicht mehr vor Ort gewesen, Nintendo mutierte gleich ganz zu Non-tendo – soll heißen, der japanische Konzern verzichtete auf einen Messestand. Sollte das ein schlechtes Omen sein und potenzielle Besucher von der Anreise abhalten? Die Realität sah anders aus, sämtliche Bestmarken der Vorjahre wurden geknackt: Sowohl Ausstellungsfläche (115.000 Quadratmeter) als auch Ausstellerzahl (547 Firmen) stiegen, die Besucherzahl übersprang erstmals eine Traummarke: 203.000 Spieler und Fachbesucher erkundeten die Messehallen. Unverkennbar auch der Trend zur noch größeren Internationalisierung, das ein babylonisches Stimmengewirr vor allem im Pressebereich zur Folge hatte.

In den Hallen gab es für jeden Geschmack etwas zu sehen, Nintendo wurde erstaunlich wenig vermisst – nach dem wenig mitreißenden E3-Auftritt verwundert das kaum. Generell hatten auch dieses Jahr Handheld-Fans in Leipzig weniger interessantes Daddelmaterial gesehen als Anhänger der Heimkonsolen. Zwar waren an den meisten Ständen DS-Titel zu finden, die kamen aber meist aus dem Bereich der Gelegenheitsspiele: Wer Kochtrainer, Tagebücher und Lebenshilfen sucht, kann sich kaum noch davor retten. Wie üblich gab es die interessantesten PSP-Neuheiten bei Sony selbst: Auf dem ganzen Stand verteilt konnten am Boden lümmelnd unterschiedliche Spiele ausprobiert werden – so war z.B. erstmals "LocoRoco 2" präsent, musste aber erst im Gewirr von Menschen, Kabeln und Geräten gefunden werden.




## Tops & Flops der GC 08

**+ Tops**

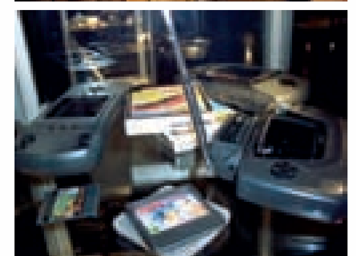
- + umfangreiche Ausstellungsflächen
- + trotz Jugendschutzdilemma viele Erwachsenentitel vertreten
- + Gelegenheitsspiele für alle erdenklichen Bereiche
- + großes Unterhaltungsprogramm

**- Flops**

- - Nintendo nicht anwesend
- - keine spannenden Weltpremieren
- - wenig 'richtige' Handheldspiele

Insgesamt war die GC 2008 ein voller Erfolg, weshalb die Veranstalter im Überschwang der Gefühle verkündeten, auch nächstes Jahr wieder anzutreten. Ob wir dann wirklich zwei Messen innerhalb von nur drei Wochen erleben, halten wir trotzdem für fraglich – fest steht nur, dass bei dem Wettbewerb zwischen Leipzig und Köln der Messestandort Deutschland leiden wird.





Retro-Fans konnten Spielautomaten zocken und klassische Handhelds bewundern.



Hardware

# Facelifting
## für die PSP

Auf der GC-Pressekonferenz hielt sich Sony in Sachen Handheld-Ankündigungen zurück, nur eine größere Neuheit gab es – die kam dafür überraschend. Nur etwas mehr als ein Jahr nach der PSP Slim & Lite steht ab Mitte Oktober schon die nächste Hardware-Revision mit dem schnöden Namen "PSP-3000" in den Läden. Zu haben ist das neue Gerät für 199 Euro in verschiedenen Bundles mit jeweils einem Spiel. Acht Variationen sind geplant, darunter u.a "FIFA 09" oder "Buzz! Master Quiz".

Das 3000er-Modell hat die gleichen Maße wie die Slim & Lite-Ausgabe, nur das Gehäuse kommt mit abgerundeteren Kanten daher und der Metallring an der Lade wurde schmaler. Außerdem bekam der 'Home'-Button ein neues Symbol verpasst und unterhalb des Bildschirms findet sich ein kleines Loch. Darin steckt ein Mikrofon, das Skype-Benutzern und Online-Daddlern den Kauf eines Headsets erspart. Die wichtigste Änderung erfuhr der Bildschirm, der nochmal verbessert wurde: Das Display beherrscht jetzt ein größeres Farbspektrum und hat kürzere Reaktionszeiten – im Klartext bedeutet das buntere Bilder und weniger Nachzieheffekte bei Kameraschwenks. Im Praxistest waren wir von der Qualität angenehm überrascht, ohne Direktvergleich mit einem alten Gerät fallen die Unterschiede aber weniger auf. Fürs Zocken im Freien wurden die lästigen Oberflächenspiegelungen reduziert, bei direkter Sonneneinstrahlung erkennt Ihr aber weiterhin wenig. Wer gerne vor der heimischen Glotze sitzt, freut sich über eine andere Modifikation: Die PSP-3000 kann nun auch bei Spielen mit Fernsehern ohne Progressive Scan genutzt werden. Sämtliche Änderungen wirken sich übrigens nicht auf die Betriebsdauer aus, sie fällt etwa genauso lang (oder kurz) aus wie bisher.

Lohnt sich also ein Neukauf, wenn man schon eine PSP besitzt? Wer noch mit einem Gerät der ersten Baureihe zockt und sich verbessern will, für den ist die PSP-3000 eine sinnvolle Anschaffung – Slim & Lite-Besitzer sollten dagegen vorher einen Vergleichstest machen oder sich das Geld sparen.



Im Direktvergleich sieht das Bild auf der PSP-3000 (oben) eine Ecke hübscher aus.

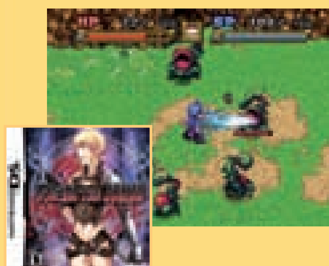
### PSP-3000: Das ist anders

- Bildschirm hat mehr Farbkraft und eine schnellere Reaktionszeit
- Gehäuse mit etwas runderen Kanten und anderem 'Home'-Button
- eingebautes Mikrofon
- Spielausgabe auf Fernsehern ohne Progressive Scan möglich

Spiele

# Import Geheimtipps

**Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten aus Japan und den USA.**



### From the Abyss (DS)

Statt auf komplizierte Rollenspiel-Standards zu setzen, orientiert sich "From the Abyss" in Richtung Hack'n'Slay und kombiniert "Zelda"-inspirierte Optik mit "Untold Legends"-Spielablauf. Mit vertrautem Stil und schnell begriffener Handhabung lockt die hübsche Fantasy-Alternative zu "Dragon Quest" & Co., ist aber aktuell nicht für eine Europa-Veröffentlichung vorgesehen.



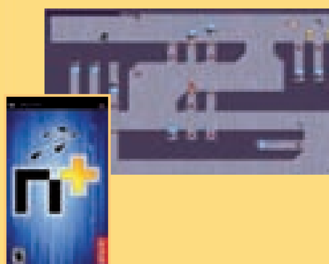

### Yggdra Union (PSP)

Kurios: Das Original-Abenteuer entstand auf dem GBA, doch die Neuauflage gibt es nicht für den DS, sondern wurde für die PSP entwickelt. Insofern sehen die liebevoll gezeichneten Fantasywelten und -helden besonders detailliert aus, doch der Eindruck täuscht: Die anspruchsvolle Runden-Strategie mit Sammelkarten-Einflüssen ist eher ein Geheimtipp für geübte Genrefans.



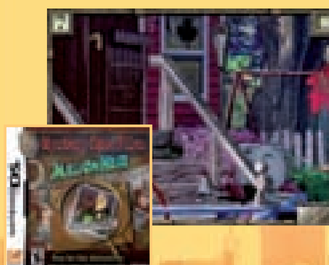

### Rhythm Tengoku Gold (DS)

Von den "Wario Ware"-Entwicklern stammt eine Minispielsammlung, deren Disziplinen auf wortwörtliches Taktgefühl setzen – fast immer müsst Ihr einen Rhythmus treffen, um die Aufgabe zu lösen. Die schräge Aufmachung der Spielchen kommt dem berühmteren Vorbild nahe, erreicht es aber nicht ganz. Demnächst steht eine USA-Veröffentlichung als "Rhythm Heaven" an, für Europa ist nichts bekannt.



### N+ (PSP & DS)

Von den europäischen Veröffentlichungslisten ist der winzige Pixelninja vorerst verschwunden, in Amerika darf er auf beiden Handhelds irrwitzige Hüpfszenarien durchqueren. Der spartanisch inszenierte Reaktionstest glänzt durch knifflige Aufgabenstellungen, die selbst geübte Zocker auf die Probe stellen und die bildschirmgroßen Häppchen zur echten Herausforderung machen.



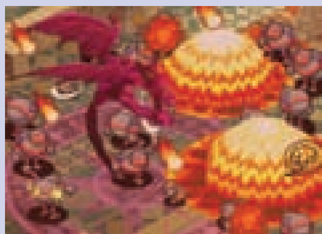
### Mystery Case Files (DS)

Ursprünglich eine Spieleserie auf dem PC, wird nun mit der "MillionHeir"-Episode der Sprung auf den DS gewagt: Als Privatdetektiv löst Ihr einen Fall, indem Ihr auf Suchbildern versteckte Objekte aufspürt. Klingt ziemlich simpel, wird aber durch die hübsche Präsentation und den Einsatz verschiedener Hilfsmittel zum netten Abenteuer, das auch Gelegenheitsspieler lockt – nur wann es in Deutschland erscheint, bleibt noch ein Rätsel.

## Kurzmeldungen

**PSP-Onlinekost für Offline-Zocker**
Wer die bislang exklusiv per Internet-Download erhältlichen PSP-Spiele mangels Kreditkarte nicht kaufen konnte, hat Glück: Sony bietet ab Ende Oktober zwei Dreierpacks auf UMD an. Für jeweils 20 Euro bekommt Ihr das "Playstation Network Puzzle Pack" mit "Lemmings", "Go! Sudoku" und "Go Puzzle" oder das etwas irreführend betitelte "Action Pack". Auf dem finden sich die entspannteren Titel "Flow" und "Beats", dazu gesellt sich mit "Syphon Filter: Combat Ops" eine Ballerei, die es bislang gar nicht in Deutschland gab.

**Nachschub für Akira-Toriyama-Fans**
Wer von den "Dragon Quest"-Rollenspielen mit den liebevollen Charakteren des "Dragon Ball"-Schöpfers nicht genug bekommen kann, freut sich auf einen weiteren Titel. "Blue Dragon Plus", die erweiterte DS-Portierung des Xbox-360-Rollenspiels mit Toriyamas Beteiligung, wurde für Europa bestätigt - der Publisher Ignition peilt einen Start im März an.



**Mobiler Funktionszuwachs**
Wann genau das nächste Firmware-Update für die PSP ansteht, will Sony noch nicht verraten. Dafür sickern vielversprechende Details durch: Künftig können Handheld-Zocker etwa den Playstation-Network-Store direkt mit dem Handheld ansteuern. Besonders reizvoll: Spiele, die normalerweise nur im lokalen Netzwerk linkbar sind, sollen per PS3-Verbindung onlinefähig gemacht werden - als erster Titel wird "Monster Hunter Portable 2nd G" in Japan diese Funktion nutzen.

**PSP-Extrawurst in Japan**
Lange dauert es nicht, bis das PSP-3000-Modell seine erste Sonder-Edition erhält. Das Ende November in Japan erscheinende Mech-Geballere "Mobile Suit: Gundam vs. Gundam" gibt es wahlweise auch im Paket mit einer speziell designten PSP, auf dessen silberner Rückseite ein (konfus aussehendes) Spiele-Motiv eingraviert ist.



**DS-Neuauflage noch 2008?**
In Japan berichten mehrere Zeitungen, dass Nintendo Ende dieses Jahres ein neues DS-Modell veröffentlicht. Das noch unbebilderte Update hat angeblich eine Kamera eingebaut und weist etwas größere Bildschirme auf. Auch die WLAN-Verbindung sei überarbeitet und neue Möglichkeiten der Musikwiedergabe implementiert. Gegenüber der aktuellen Version soll der Preis um ca. 40 Euro steigen.




So schick will das Pandora-Handheld (links) aussehen: Das endgültige Modell soll die grobe Oberfläche des Prototyps (siehe Bild unten) vermissen lassen. Auch der GP2X Wiz (rechts oben) hat in der Verkaufsversion nur noch ein Steuerkreuz, bekommt dafür aber vier Feuerbuttons. Vom neuen Gizmondo fehlen Bildbeweise noch komplett – wir tippen auf neue Technik in altem Gewand (kleines Bild).

Hardware

# Die Handheld-Underdogs greifen an

**Noch in diesem Jahr kommen drei neue Taschenspieler auf den Markt – *Mobile Gamer* stellt die Herausforderer vor.**

In den Elektrofachmärkten der Nation findet Ihr – Nintendos altersschwachen Kleinsten mitgezählt – gerade mal drei Handhelds: DS, PSP und GBA. Eifrige Internetsurfer und Import-Freunde hingegen kennen weitere Taschenspieler, nennen gar einen koreanischen GP32 ihr Eigen. Jetzt stehen gleich drei Mitbewerber in den Startlöchern, *Mobile Gamer* stellt Euch die Neulinge vor.

Fernab von DS und PSP konnten wir auf der Games Convention einen ersten Blick auf das Pandora-Handheld werfen. Diese Klappkonsole ist das Ergebnis einer deutsch-türkischen Kooperation, ähnelt äußerlich einem schwarzen DS und verfügt über einen 4:3-Touchscreen. Das Linux-Betriebssystem, ein schneller Prozessor und die eingebaute Tastatur lassen die Herzen von Heimentwicklern höher schlagen. Gamer freuen sich über Steuerkreuz, Feuerbuttons und zwei Analogscheiben sowie die Möglichkeit, alte Spieleklassiker per Emulator neu zu entdecken. Preislich wird der Pandora mit 250 Euro zu Buche schlagen, ein sattes Sümmchen angesichts der Kosten der Sony- und Nintendo-Konkurrenz. Auf der Webseite www.openpandora.de könnt Ihr den Pandora bereits bestellen, die Auslieferung soll am 13. November erfolgen.

Ebenfalls im November wird der kleine GP2X Wiz die große Handheldbühne betreten. Die Mini-Variante des GP2X (siehe Ausgabe 10) kostet 150 Euro, ist nur etwas größer als ein Game Boy Micro, verfügt über ein leuchtstarkes Display und will als Videoplayer und Flash-kompatible Spielemaschine auftrumpfen. Hersteller Gamepark Holdings ruft nach dem Start eine Internet-Plattform ins Leben, auf der Heimentwickler ihre Spiele zum Download anbieten.

Auch die Totgeburt Gizmondo soll Gerüchten zu Folge ihren zweiten Frühling erleben – im altbekannten Gehäuse werden ein neuer nVidia-Grafikchip und ein verbesserter Akku schlummern. Im Dezember startet (angeblich) der Verkauf des in China produzierten Handhelds – der angepeilte Preis liegt unter 100 Euro.



Auf der Games Convention konnten wir den Pandora-Prototyp schon mal in die Hand nehmen. Auf unserem Bild seht Ihr, wie groß der Neuling im Vergleich zu DS und PSP ist.

Software

# Korg DS-10: Portables Musikstudio








"Elite Beat Agents" ist Euch zu abstrakt und "Guitar Hero: On Tour" zu gitarrenlastig? Trotzdem soll Euer DS zum Musikinstrument werden? Dann fragt beim Fachhändler nach diesem 40 Euro teuren Modul: "Korg DS-10".

Der japanische Entwickler AQ Interactive hat den legendären Synthesizer Korg MS-10 in ein zeitgemäßes Gewand gehüllt – im Jahr 2008 dürft Ihr Klangerzeugung, Step-Sequencer und Effekte live und direkt mit dem Stylus dirigieren. Die Software eignet sich für Einsteiger und Profis gleichermaßen: Erstere erstellen in wenigen Minuten knackige Beats, klimpern dazu auf der Tastatur herum, scratchen auf dem Touch-sensitiven Bildschirm und fügen einige Noten hinzu – fertig ist das Elektrolied Marke Eigenbau. Auch Mehrspieler-Kompositionen sind dank WiFi-Verbindung möglich.

DS-Musiker mit Grundkenntnissen in puncto Klangerzeugung und Sequencing (dem Vorgang des Arrangierens am Computer) freuen sich über die unzähligen Features: Mit dem Stylus könnt Ihr Eure Sequenzen modulieren und passend dazu Parameter wie Tonhöhe, Cutoff-Filter und Lautstärke verändern. Im Step-Sequencer definiert Ihr die Taktlängen und füllt eine jungfräuliche Notenmatrix mit Leben. Klanglich kann der Kopfhörerausgang der Klappkonsole mit der Power von echtem Musikstudio-Equipment natürlich nicht mithalten, dennoch besitzen die kantig-zischenden Sounds einen gewissen Charme.



Wie das echte Vorbild bietet der "Korg DS-10" eine grafische Routing-Funktion.

Unser Fazit fällt durchweg positiv aus: Der "Korg DS-10" ist ein bedienfreundliches und gleichzeitig komplexes Werkzeug, mit dem Musiker in Bus und Bahn eigene Songs komponieren können.

| Korg DS-10 | |
|---|---|
| Hersteller | >> Nintendo |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Termin | >> im Handel |

frei USK

Toll: Der Handheld-Synthesizer bietet viele Funktionen teurer Musikprogramme und ist leicht zu bedienen.

## Coming Soon: Mobile Spiele von Oktober bis Dezember

| Spielename | Hersteller | Genre | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Castlevania: Order of Ecclesia | Konami | Abenteuer | November |
| Crash: Herrscher der Mutanten | Activision-Blizzard | Reaktion | 4. Quartal |
| Dementium: Die Anstalt | Gamecock | Action | 4. Quartal |
| Der Herr der Ringe: Die Eroberung | Electronic Arts | Action | 6. November |
| Dragon Ball Z Origins | Atari | Abenteuer | 5. November |
| Dungeon Maker | Eidos | Abenteuer | 17. Oktober |
| Gauntlet | Eidos | Action | Oktober |
| Guiness World Records | Warner | Reaktion | Oktober |
| James Bond: Ein Quantum Trost | Activision-Blizzard | Action | 30. Oktober |
| Lego Batman | Warner | Abenteuer | Oktober |
| Madagaskar 2 | Activision-Blizzard | Reaktion | November |
| Mushroom Men | Gamecock | Reaktion | Oktober |
| MySims Kingdom | Electronic Arts | Denken | 30. Oktober |
| Need for Speed Undercover | Electronic Arts | Rennspiel | 20. November |
| Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf | Nintendo | Abenteuer | 7. November |
| RTL Winter Sports 2009 | RTL | Sport | 27. November |
| Scotland Yard | Activision-Blizzard | Action | 17. Oktober |
| Skate it | Electronic Arts | Action | 30. November |
| Spider-Man: Web of Shadows | Electronic Arts | Denken | 23. Oktober |
| Star Wars: The Clone Wars | LucasArts | Action | 12. November |
| Time Hollow | Konami | Abenteuer | 8. November |
| Tintenherz | Tivola | Abenteuer | November |
| Tomb Raider: Underworld | Eidos | Abenteuer | 21. November |
| Tony Hawk's Motion | Activision-Blizzard | Sport | 20. November |
| Transformers Animated | Activision-Blizzard | Action | 23. Oktober |
| Unsolved Crimes: Tatort New York City | Empire | Abenteuer | 24. Oktober |
| Visual Logic Trainer | RTL | Sport | 27. November |
| WWE Smackdown vs. Raw 2009 | THQ | Action | November |



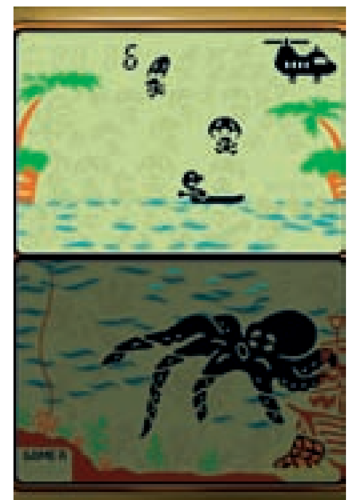
| Spielename | Hersteller | Genre | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin | Ubisoft | Denken | November |
| Buzz! Das Logik-Quiz | Sony | Denken | 12. November |
| Capcom Puzzle World | Capcom | Denken | 4. Quartal |
| Cid the Dummy | Oxygen | Reaktion | November |
| Crash: Herrscher der Mutanten | Activision-Blizzard | Reaktion | 4. Quartal |
| Lego Batman | Warner | Abenteuer | Oktober |
| LocoRoco 2 | Sony | Reaktion | 26. November |
| Midnight Club LA Remix | Take 2 | Rennspiel | 24. Oktober |
| Monster Jum Urban Assault | Activision-Blizzard | Action | 4. Quartal |
| Need for Speed Undercover | Electronic Arts | Rennspiel | 20. November |
| Pro Evolution Soccer 2009 | Konami | Sport | 6. November |
| Resistance Retribution | Sony | Action | 4. Quartal |
| Spider-Man: Web of Shadows | Activision-Blizzard | Action | 23. Oktober |
| WWE Smackdown vs. Raw 2009 | THQ | Action | November |

Software

# Oldie-Spaß in Japan




Sammlern von Game & Watch-Spielen geht angesichts einer Neuveröffentlichung von Nintendo das Herz auf – vom Mario-Konzern gibt es seit Ende September ein weiteres DS-Modul mit emulierten LCD-Klassikern. Die "Game & Watch Collection 2" kommt allerdings etwas liebloser daher als ihr Vorgänger. Diesmal wurden nur zwei Titel umgesetzt, die zudem auf einem Bildschirm Platz finden: "Parachute" und "Octopus". Als dritte Variante koppelten die Programmierer kurzerhand beides, dann fangt Ihr oben hilflose Fallschirmspringer auf und taucht unten nach Schätzen, wenn die Luft rein ist. Wie gehabt ist die grafische Umsetzung originalgetreu und der Erwerb des Moduls für Nicht-Japaner kompliziert: Offiziell gibt es die Sammlung erneut nur als Prämie über die dortige Club-Nintendo-Webseite. Wir haben aber bereits einzelne Exemplare auf Ebay gesichtet – 50 Euro als Richtpreis solltet Ihr mindestens einplanen.



Aus zwei mach eins: "Parachute" und "Octopus" werden kombiniert umd zum eigenständigen Spiel erklärt.

# Mini-Previews >>



< DS Via Stylus-Klicks wandert Ihr durch das Dorf: Fast alle Bewohner haben Informationen und Rätsel für Euch.

> DS Alle Aufgaben werden auf dem Touchscreen gespielt und reichen von Wortspielen bis zu grafischen Denkaufgaben.




## Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf

Denken >> Knobel-Abenteuer

**Professor Layton**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Level-5, Japan |
| Hersteller | >> Nintendo |
| Termin | >> November |

**PERSPEKTIVE 80-90 VON 100**

Stimmungsvoll inszeniertes Rätsel-Abenteuer mit interessanter Geschichte und viel Futter für Knobel-Fans.



In Ausgabe 11 haben wir noch befürchtet, dass keine Europa-Veröffentlichung geplant sei, jetzt wurden wir positiv überrascht: Der Rätsel-Professor darf demnächst auch in Deutschland seinen kniffligen Fall lösen. Professor Layton wird von den Bewohnern des im Titel genannten Dörfchens St. Mystere gerufen, um den Schatz des jüngst verstorbenen Barons aufzuspüren. Dazu klickt Ihr Euch ganz im Stil klassischer Adventure-Spiele durch die Straßen des Ortes, tippt Gegenstände an und führt Gespräche mit den Einheimischen. Dass diese etwas seltsam drauf sind, merkt Ihr schnell, denn für jede Auskunft oder Gegenleistung fordern sie erst die Lösung eines Rätsels. Stolze 130 Kopfnüsse warten darauf, von Euch geknackt zu werden.

Das Sortiment ist variantenreich: Von vermeintlich simplen Wortspielereien über traditionelle Situationsfragen ("Wie bekomme ich Wölfe und Lämmer mit nur einem Floß über den Fluss, ohne dass jemand Schaden nimmt?") bis zu Schieberätseln ist alles dabei, was die grauen Zellen auf Trab hält. Dazu gesellt sich eine interessante Geschichte, die mit einer Reihe Wendungen aufwartet. Auch das stilsicher umgesetzte Sherlock-Holmes-Ambiente trägt zur sympathischen Grundstimmung bei. Rätselfreunde freuen sich schon auf den November.

## Pokémon Platinum

Abenteuer >> Rollenspiel

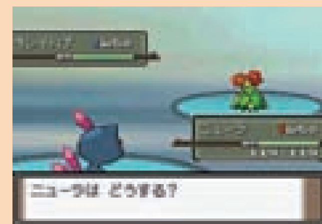


Nintendos Monsterherde lässt nicht locker: Während hierzulande erst noch der jüngste "Pokémon Ranger"-Spross an den Start geht, dürfen Japaner bereits mit einer neuen Episode der 'Haupt-serie' auf die Pirsch gehen.

Wie der Name verrät, ist "Pokémon Platinum" (so heißt es zumindest in Fernost) ein Nachfolger zur Perl- bzw. Diamant-Edition, der sich keine großen Experimente erlaubt. Eine neue Story gibt es aber schon, außerdem alle möglichen kleinen und etwas größeren Überarbeitungen. So kommen eine Reihe neuer Pokémon dazu, bereits bekannte Exemplare werden mit frischen Zeichnungen versehen. Arenakämpfe spielen eine größere Rolle, außerdem erkundet Ihr diesmal einige ungewöhnlichere Gebiete. Wer immer noch auf die Knuddeltierchen steht, wird also bestens bedient.



^ DS Mal was anderes: Pokéjäger verschlägt es in eine 3D-Cyberwelt.



**Pokémon Platinum**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Game Freak, Japan |
| Hersteller | >> Nintendo |
| Termin | >> 2009 |

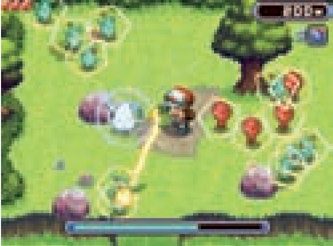
**PERSPEKTIVE 80-90 VON 100**

Altbewährte Rollenspielkost mit den Sammelmonstern, die vor allem auf Detailverbesserungen setzt.

## The Adventures of Kai and Zero
# Eledees

**Abenteuer >> Action-Adventure**

Auf dem Wii war "Eledees" ein friedfertiger, aber nur leidlich motivierender Verwandter von Lichtpistolenballereien. Der DS-Ableger setzt dagegen auf Abenteuer-Elemente. Der Protagonist wuselt mit einem Elektrowesen im Schlepptau durch hübsche Landschaften und macht sich auf die Suche nach anderen Eledees. Das läuft recht klassisch mit vielen Unterhaltungen und Rätseln ab – also nicht innovativ, aber durch die ansehnliche Inszenierung nicht nur für traditionelle Daddler interessant.






DS "Eledees" setzt auf liebevoll gezeichnete Bitmap-Grafik.

**Eledees: Adventures of Kai & Zero**

PSP | DS

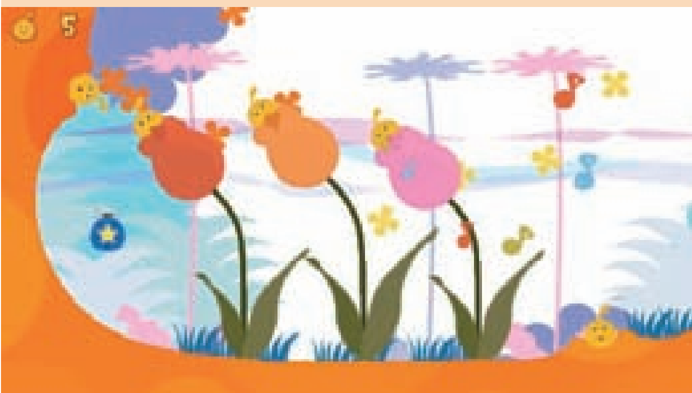
| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Konami, Japan |
| Hersteller | >> Konami |
| Termin | >> 4. Quartal |

**PERSPEKTIVE 70-85 VON 100**

Niedliches Abenteuer, das die Wii-Vorlage übertrumpft und eine Chance als "Pokémon"-Rivale haben könnte.

# LocoRoco 2

**Reaktion >> Geschicklichkeit**



PSP Alte Bekannte: Die putzigen LocoRocos rollen wieder durch bunte Welten.

Vor zwei Jahren verzauberten die "LocoRocos" PSP-Spieler mit herzigem Kulleraugencharme und putzigen Gesängen. Jetzt steht das zweite Abenteuer der Knuddelblobs an – und geändert hat sich kaum etwas. Wieder rollt Ihr die Kerlchen durch Kippen des Bildes per L- und R-Tasten herum, was immer noch Spaß macht. Ein paar neue Fähigkeiten lockern diesmal das Geschehen auf.

**LocoRoco 2**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Sony, Japan |
| Hersteller | >> Sony |
| Termin | >> November |

**PERSPEKTIVE 80-90 VON 100**

Linientreue Fortsetzung des witzigen Geschicklichkeitstests – wieder niedlich, aber vor allem mehr vom selben.

# TrackMania DS

**Rennspiel >> Arcade**




DS Kontrahenten seht Ihr nur als 'Geister', denn Ihr fahrt ausschließlich gegen die Zeit.

Auf dem PC gehören die "TrackMania"-Spiele seit Jahren zu den beliebtesten Zeitraubern für Daddler, die jenseits der Baller- und Strategiepfade Unterhaltung suchen. Was auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Autorennen aussieht, ist alles andere als das: "TrackMania" schickt Euch in Zeitläufe, bei denen Ihr auf immer spektakuläreren Stadion- und Straßenkursen möglichst schnell ins Ziel kommen sollt. Nicht nur enge Kurven fordern Eure Lenkkünste, auch Sprünge, Loopings und andere Hindernisse kosten Euch wertvolle Sekunden. Kurioserweise gab es bislang keine Videospiel-Umsetzung, lediglich PSP-Besitzer können mit "Grip-Shift" etwas Ähnliches spielen.

Das ändert sich jetzt mit der offiziellen DS-Version: Die behält das bewährte Konzept bei, auch hier fahrt Ihr rasant durch trickreiche 3D-Kurse. Neben den Zeitläufen stehen Plattform-Rennen (bei denen Ihr einfach ans Ziel kommen sollt) und Puzzles (hier müsst Ihr erst den richtigen Weg rausfinden) auf dem Programm. Für zusätzliche Abwechslung sorgen drei verschiedene Umgebungen mitsamt




DS Bei 'Plattform'-Läufen lauern Hindernisse wie Löcher im Asphalt.

passenden Fahrzeugtypen: Formel-1-Flitzer und Jeeps lenken sich spürbar unterschiedlich.

Wem das nicht reicht, der baut sich eigene Kurse im Editor zusammen, die Ihr mit Euren Kumpels tauscht. Unsere Vorabfassung machte einen prima Eindruck und glänzte mit fließender (wenn auch nicht superhübscher) 3D-Grafik, nur die Steuerung war uns etwas zu sensibel – das wird hoffentlich bis November behoben.

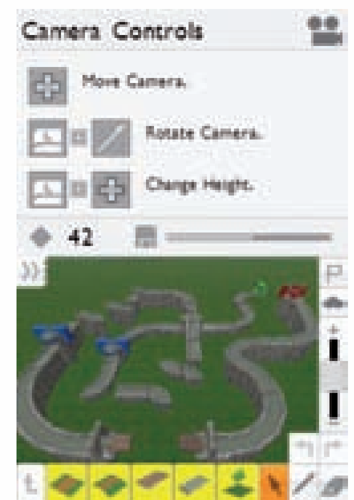
**TrackMania DS**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Firebrand Games, UK |
| Hersteller | >> Koch |
| Termin | >> November |

**PERSPEKTIVE 70-85 VON 100**

Motivierende Umsetzung der vom PC bekannten Auto-Zeitrennen mit Denkspieleinschlag.




DS Mit einem leistungssstarken Editor bastelt Ihr eigene Kurse, die sich auch tauschen lassen.

# Grand Theft Auto
## Chinatown Wars

**Das berühmte Gangster-Epos macht auf dem DS halt: *Mobile Gamer* hat ausführlich reingespielt und bringt Euch erste Eindrücke und Fakten.**

Abenteuer >> Action-Adventure

Hochkarätige Sportsimulationen, ansehnliche Arcade-Rennspiele, "Grand Theft Auto" – welcher Begriff passt bald nicht mehr in diese Reihe? Wer auf letzteren getippt hat, liegt richtig. Denn während die erstgenannten Genres auf absehbare Zeit eine PSP-Domäne bleiben, endet Sonys Handheld-Monopol auf Rockstars mitreißende Ganoven-Action. Bald dürfen DS-Besitzer mit einem eigens für sie entwickelten Teil der Serie den Gangster geben.

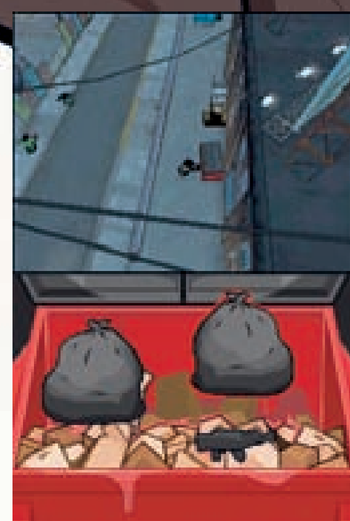
"Grand Theft Auto: Chinatown Wars" ist keine Umsetzung oder Vereinfachung einer existierenden Episode, basiert aber auf "GTA 4". Das Geschehen findet im fiktiven New York namens Liberty City (das nichts mit der Metropole des PSP-Spiels zu tun hat) des großen Konsolenbruders statt, hat aber nur den Schauplatz gemeinsam – Charaktere und Handlung sind neu. Kenner der PS3- oder Xbox-360-Episode haben keine inhaltlichen Vorteile, trotzdem ist's interessant zu sehen, wie originalgetreu die vier Stadtteile mobil gemacht wurden (nur der Nachbarort Alderney fehlt). Ihr schlüpft in die Rolle von Huang Lee, der als verwöhntes Mitglied der chinesischen Triaden in Hong Kong ein ruhiges Leben führt. Dann wird sein Vater ermordet und er soll mit einem Schwert als vermeintliches Familienerbstück nach Liberty City reisen, um es seinem Onkel zu übergeben. Der will es in Besitz nehmen, um sich damit in der Banden-Hierarchie nach oben zu arbeiten. Kaum gelandet, steckt Ihr im Schlamassel: Am Flughafen geratet Ihr in einen Hinterhalt, der Euch fast Euer Leben und dazu das Schwert kostet – das müsst Ihr nun wieder besorgen...



DS Mit heißem Stylus gestrickt: Gang-Tattoos stichelt Ihr eigenhändig.




DS Sieht knuffig aus, ist aber ganz schön rabiat: Die winzigen Gangster gehen alles andere als zimperlich mit Euch um.



DS Räumt die Müllbeutel per Stylus weg, um Waffen und mehr zu finden.

Das ist der Auftakt zu einer Geschichte, in der es serientypisch um Ganoven, Ehre sowie Intrigen geht und Euch allerlei skurrile Charaktere über den Weg laufen. Animierte Storysequenzen gibt es auf dem DS nicht, doch stilvoll gezeichnete Standbilder und die tadellos übersetzten Texte machen einen guten Job. Überhaupt wirkte die Vorabfassung, die wir in der Rockstar-Niederlassung als erste deutsche Pressevertreter ausführlich anspielen durften, schon jetzt wie aus einem Guss – bis zur Veröffentlichung Anfang 2009 geht es vor allem um Feintuning.

### Alt und neu vereint

Was wurde auf dem DS aus der detaillierten 3D-Grafik und der Third-Person-Perspektive? Statt das unmögliche Vorhaben zu wagen, die großen Brüder möglichst exakt zu kopieren, setzen die Entwickler auf eine Mischung aus Tradition und Moderne. Ihr seht das Geschehen ähnlich wie zu den Anfängen von "GTA" aus einer erhöhten Position. Die ist aber keine klassische Vogelperspektive, sondern wurde isometrisch angelegt.

Konkret heißt dies, dass die Umgebung leicht schräg dargestellt wird, was einen plastischen Effekt zur Folge hat und Raum zur Darstellung von Details gibt. Tag- und Nachtwechsel fehlen ebenso wenig wie unterschiedliche Wetterbedingungen. Die Stadtbewohner wuseln als kleine Figuren am Boden herum und sind dank schwarzer Um-






DS Der Balken links oben zeigt es: Hier müsst Ihr einen Freund schützen, doch der steht kurz vor dem Ableben – und Ihr damit vor dem Scheitern der Mission.



DS Die Darstellung ist detailfreudig: Nachts brennen alle Lichter und schlitternde Autos hinterlassen Reifenspuren.



DS In engen Gassen wird kräftig geballert: Dank automatischer Zielerfassung schießt Ihr selten daneben.

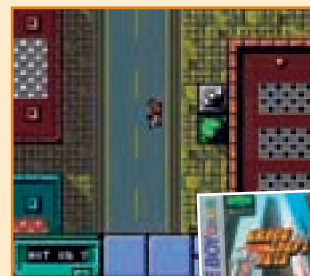



DS Wo geht es entlang? Seid Ihr im Auto unterwegs, weist Euch ein virtuelles Navigationssystem zielsicher den Weg.

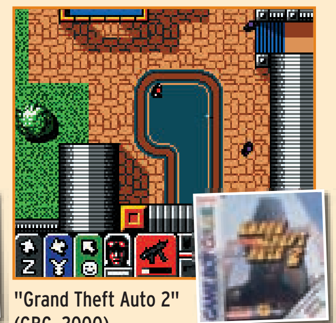
randungen (ähnlich wie beim cartoonartigen Cel-Shading-Stil) klar erkennbar. Unsere Bildschirmfotos geben die Mischung realitätsgetreu wieder, und glaubt uns: Wenn Ihr das Ganze in Bewegung seht, passt die Mischung wunderbar zusammen. Sorgen um eine verniedlichte Optik braucht Ihr Euch nicht zu machen: Was auf dem DS-Bildschirm abläuft, ist keineswegs kindisch. Wenn Ihr mit einem Flammenwerfer Feinde abfackelt oder per Taser Stromstöße in einen Gegner schickt, sieht das alles andere als zimperlich aus – "GTA: Chinatown Wars" ist nun mal ein Spiel für Erwachsene.

Die serientypischen Nebenbeschäftigungen durften wir bis auf eine kurze Drogenhandels-Runde noch nicht antesten, dafür ein paar Missionen spielen. In einer erhalten wir den Notruf eines Cops, der uns gerne unter die Arme greift:

## Nintendo und „GTA“ >> Die ersten Versuche



"Grand Theft Auto" (GBC, 1999)



"Grand Theft Auto 2" (GBC, 2000)

Auch wenn es kaum jemand bemerkt hat – es gab bereits drei Anläufe, "Grand Theft Auto" auf Nintendo-Handhelds flott zu machen. Überzeugend klappte das allerdings nie. Zweimal scheiterte das ambitionierte Vorhaben an der Leistungsfähigkeit der Hardware; für Game Boy Color erschienen 1999 und 2000 zwei Teile, die sich redlich mühten, möglichst viele Inhalte der großen Fassungen in die Module zu stopfen. Die detailarme Grafik und vor allem der Buttonmangel ließen es aber nicht zu, dass echtes Ganovengefühl aufkam.

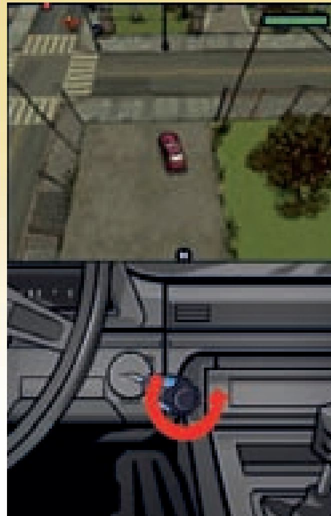
Fünf Jahre später kam der einzige GBA-Vertreter besser in die Gänge. "Grand Theft Auto Advance" verzichtete im Gegensatz zum Rivalen "Payback" (siehe anderer Kasten) auf 3D-Mätzchen und setzte auf die klassische Vogelperspektive der frühen Heimkonsolen-Episoden (u.a. für die erste Playstation). Spielverlauf und Aktionsmöglichkeiten gefielen, dafür muckte erneut die Technik: Ständiges Ruckeln drückte den ansonsten guten Gesamteindruck ein gutes Stück nach unten.




"Grand Theft Auto Advance" (GBA, 2005)



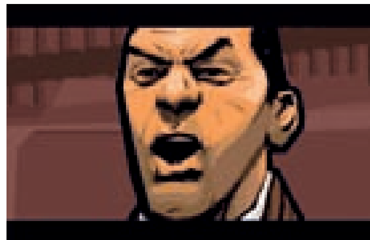
DS Der Schurke ist so stark bewaffnet, dass ein Frontalangriff nicht gelingen kann. Wohl dem, der jetzt eine wurfbereite Handgranate bei sich hat...



DS Autoklau will gelernt sein: Das Zündschloss knackt Ihr per Stylusdreh.







DS Auf echte Filmschnipsel müssen DS-Gangster verzichten, die vielen Storyschnipsel werden aber mit atmosphärischen Standbildern nicht weniger gelungen erzählt.

## "Payback" >> der unbekannte Rivale



"Payback" brachte ansehnliches 3D auf dem GBA zustande.

Wer einen Vorgeschmack haben will, in welche Richtung "GTA: Chinatown Wars" geht, sollte sich auf Flohmärkten umsehen. 2004 erschien über Zoo Digital die GBA-Umsetzung eines ambitionierten Kleinentwickler-Projekts mit dem Namen "Payback". Dahinter verbirgt sich ein ursprünglich für den Amiga entstandener, actionlastigerer "GTA"-Klon, der sich überraschend gut spielt und vor allem technisch eine Meisterleistung darstellt. Denn gefahren und geballert wurde hier nicht wie bei der Originalserie aus der 2D-Vogelperspektive, sondern in echter Polygon-Umgebung. "Chinatown Wars" sieht zwar ein ganzes Stück besser aus und es ist spielerisch wesentlich komplexer, doch Blickwinkel und Inszenierung sind bei "Payback" jedoch ähnlich.

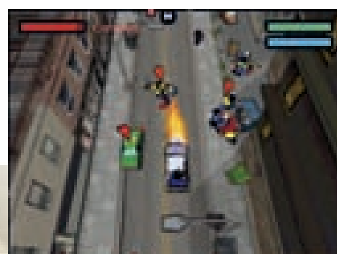
Er wurde gefangen genommen und braucht Eure Hilfe. Nur, wie kommen wir zu dem Ort, an dem er seiner Rettung harrt? Zu Fuß ist der Weg zu weit, also schnappen wir uns ein Auto. Entweder wird klassisch-rabiat ein Fahrer aus dem Vehikel gezerrt oder wir wählen die zivilisierte Lösung und knacken einen geparkten Boliden. Während das normale Spielgeschehen vor allem mit Steuerkreuz und Tasten kontrolliert wird, kommen in solchen Situationen Minispiele zum Einsatz, bei denen Ihr mit Touchscreen und Stylus hantiert. Hier wird mit einem Schraubenzieher das Schloss geknackt, in anderen Situationen zeichnet Ihr z.B. Gang-Tattoos auf die Haut, durchsucht Müllcontainer oder schlagt Fensterscheiben ein. Nun haben wir eine Karre und düsen los, mittels eingebautem Navigationsgerät finden wir das Ziel. Farbige Pfeile auf der Fahrbahn zeigen an, wann abgebogen werden muss - realistisch ist diese Darstellung nicht, aber sehr praktisch. Als Nächstes stellen sich einige Schergen des Entführers in den Weg, die mit Bleisalven begrüßt werden. Ein komfortables Zielsystem sorgt dafür, dass Ihr nicht wild durch die Gegend ballert. Fast haben wir es geschafft, doch der Hauptschurke ist mit einem Maschinengewehr bewaffnet, das uns in Windeseile das Lebenslicht ausblasen würde. Deshalb schnell eine Deckung gesucht und eine Handgranate aus dem Arsenal genommen. Die werfen wir per Touchscreen-Schnipp zum Bösewicht, der durch den Knall kurzzeitig betäubt wird - das reicht, um ihn mit ein paar Schüssen endgültig ruhig zu stellen und unseren Kumpel zu befreien.

### — Räuber und Gendarme —

Nach diesem Prinzip sollen die meisten Missionen ablaufen - einfach strukturiert und für Handheld-Verhältnisse gerade richtig lang. Auch die früher nervigen Komplikationen beim Speichern wurden behoben, so speichert das Spiel jetzt z.B. nach jeder erledigten Aufgabe automatisch. Ansonsten nehmen die Entwickler Rücksicht auf die mobilen Umstände und veränderten etwa den Ablauf der Polizeiverfolgung. Wie gehabt könnt Ihr nicht ungestraft schalten und walten, wie es Euch einfällt, schnell geratet Ihr ins Blickfeld der Gesetzeshüter. Denen entkommt Ihr entweder traditionell, indem Ihr Euer Fluchtfahrzeug frisch lackiert, oder Ihr nutzt eine Neuerung. Rammt Ihr eine bestimmte Zahl von Polizeiautos so, dass sie fahruntüchtig, aber nicht ganz kaputt sind, wird ein Fahndungsstern abgezogen - das ist dynamischer und dauert meistens nicht so lange.

Leider ging unser Ausflug nach Liberty City viel zu schnell zu Ende, so dass wir weitere Feinheiten nur wenig begutachten konnten. Doch das, was wir sehen und spielen durften, hat es in sich: "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" ist ganz anders als die beiden PSP-Episoden, aber auf seine eigene Art genauso gut. Unsere Erwartungen dürfte das DS-Epos jedenfalls übertreffen - wenn die Entwickler keinen Murks mehr bauen, beginnt Anfang nächstes Jahr das wahre Nintendo-Gangsterleben. *us*





DS Komfort im Kampf: Feinde werden deutlich mit Symbolen markiert.

### Grand Theft Auto: Chinatown Wars

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Rockstar Leeds, England |
| Hersteller | >> Take 2 |
| Termin | >> 1. Quartal 2009 |

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Fabelhafte Gangster-Action: sieht schick aus und wahrt das intensive Spielerlebnis der großen Brüder.



# Prince of Persia: The Fallen King

## Wilde Akrobatik und Schwertkämpfe in 1001 Nacht.

Abenteuer >> Action-Adventure

Seit 21 Jahren treibt sich der persische Prinz nun schon in dunklen Kerkern herum und befreit holde Damen. Parallel zum Abenteuer für PS3 und Xbox 360 gibt es ab Dezember auch für DS-Besitzer eine neue Episode. Zwar steuert Ihr denselben Helden, die Geschichte ist aber eine andere.

Der Chaos-Gott Ahriman überzieht die märchenhafte Welt mit Dunkelheit. Im Kampf gegen die böse Macht klettert, springt und knobelt Ihr Euch durch zahlreiche Abschnitte, die eine Oberwelt-Karte miteinander verbindet. Egal, welche Aktion Ihr ausführt, mehr als den Stylus benötigt Ihr nicht. Wie im letzten "Zelda"-Abenteuer navigiert Ihr Euren Helden ausschließlich per Kritzelstift durch 2D-Levels. Wollt Ihr eine Kante erklimmen, tippt Ihr sie an. Überspringt Abgründe, indem Ihr auf die andere Seite deutet – ganz einfach! Das Kampfsystem ist ebenso schnell verinnerlicht: Für Angriffe tippt Ihr Gegner an, für starke Hiebe zieht Ihr eine Linie. Zum Blocken drückt Ihr den Stylus auf den Helden. Mit der Zeit wächst der Anspruch: Feinde wehren Eure Säbelhiebe ab, rotierende Sägeblätter sowie Felsbrocken sitzen bei Hüpfeinlagen im Nacken.

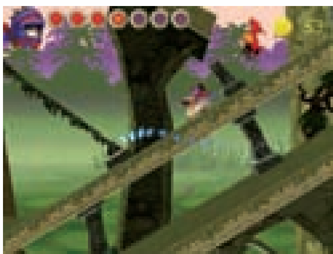
Doch Ihr seid nicht auf Euch allein gestellt, denn der hilfreiche Magier Zal schwebt an Eurer Seite. Habt Ihr ihn erst befreit, bietet er neue Möglichkeiten, um die Knobeleien und Geschicklichkeitstests anzugehen. Haltet eine beliebige Taste gedrückt und gebt Zal Stylus-Befehle: Anfangs verschießt er nur Magiekugeln, später manipuliert Ihr Ahrimans Dunkelheit, die das Land in unterschiedlicher Gestalt heimsucht. So öffnet Ihr durch geschicktes Kombinieren Eurer Fähigkeiten immer neue Wege, sammelt Münzen und spürt geheime Schatztruhen auf. Nur selten ist unklar, wo der Weg entlang führt, die meiste Zeit fesselt Euch das intuitive Abenteuer – es fühlt sich richtig gut an, die vielen Aktionen des Helden mit Zals Zauberei zu kombinieren. Zumal die Levels angenehm kurz und für zwischendurch bestens geeignet sind. *mh*



Zeigt mit dem Stylus auf den Prinzen und wehrt den bevorstehenden Angriff ab. Wechselt dann zu Eurem Begleiter und entreißt dem Schurken seinen Schild.



Zal am Werk: Manipuliert den schwarzen Schleim und verschiebt so Felsen.



Sonic lässt grüßen: Schlittert durch antike Bauwerke und sammelt Münzen.



Gefährliche Sägeblätter erfordern Timing bei den Sprungpassagen.

**Prince of Persia: The Fallen King**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Ubisoft Casablanca, Marokko |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Termin | >> 4. Dezember |

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Eingängiges Spielprinzip, tolle Steuerung, ansprechende Rätsel: Das Stylus-Abenteuer wird ein prima Spiel.



# Resistance: Retribution

## Menschheit gegen die Chimera: jetzt in voller Pracht auf der PSP.

**Action >> Third-Person-Shooter**

Der neueste Titel aus den Sony Bend Studios dürfte Fans der "Syphon Filter"-Reihe ebenso glücklich machen wie PSP-Besitzer, die eine PS3 ihr Eigen nennen. Dort gibt es bereits einen Vorgänger, der zweite Teil folgt noch vor Weihnachten. "Resistance: Retribution" erscheint dagegen exklusiv für PSP und erzählt die Ereignisse der PS3-Episoden nach.

Wir befinden uns in einem Alternativ-Szenario der 50er-Jahre. Der Zweite Weltkrieg hat nie stattgefunden, stattdessen wird Europa von der außerirdischen Chimera-Rasse angegriffen. Mit Hilfe eines geheimnisvollen Virus verwandeln sie Menschen in ihresgleichen. In "Resistance: Retribution" macht sich der britische Ex-Soldat James Grayson auf, eine Rechnung mit den Chimera zu begleichen: Erst sah er mit an, wie sich sein Bruder verwandelte, anschließend musste er ihn töten. Außerdem wollen die Entwickler offene Fragen des PS3-Vorgängers beantworten.

Für ihr neues Werk greifen die "Syphon Filter"-Macher auf bewährte Tugenden zurück und machen die Ego-Shooter-Vorlage auf der PSP zu einem Third-Person-Einsatz. Die fehlende zweite Analogscheibe wird durch ein eigens entwickeltes Zielsystem wettgemacht: Im Zentrum des Bildes visiert Ihr Gegner automatisch an. Mithilfe der vier Aktionstasten schaltet Ihr zwischen mehreren Feinden durch. Auf Wunsch deaktiviert Ihr den Rahmen und passt seine Größe an. Beim freien Zielen blickt Ihr Eurem Helden über die Schulter, was auch ohne zweite Analogscheibe prima klappt. Vor allem, wenn sich Eure Widersacher schnell bewegen, denn dann verliert die Automatik an Treffgenauigkeit. Nähert sich James einer Wand, lehnt er sich von selbst dagegen und ist vor Feindbeschuss geschützt. Ebenso einfach ballert Ihr aus der Deckung heraus – einfach feuern und James lugt aus dem Schutz hervor.

Um Eintönigkeit bei den Gefechten zu vermeiden, haben die Entwickler große Sorgfalt bei den Waffen walten lassen. "Resistance: Retribution" schöpft dabei aus dem Arsenal der beiden PS3-Episoden. Neben klassischen Wummen wie der Auger jagt Ihr die Chimera mit Hybrid-Waffen, die Alien-Technik mit heimischen Schießprügeln kombinieren. Darunter befindet sich mit dem Longbow 1S-1K ein Scharfschützengewehr, das mit einem Treffer tötet.




Werdet Ihr getroffen, greift das Heilsystem: In 25-Prozent-Schritten regeneriert sich Eure Lebensleiste von selbst.



Weil der PSP ein zweiter Analogstick fehlt, hat Sony Bend ein Zielsystem entwickelt: Im Zentrum des Bildes werden Gegner automatisch erfasst und Ihr schaltet Ziele durch.



Manuelles Zielen ist ebenso möglich. Stellt die Automatik ab und visiert Schwachstellen der Gegner an. Neben fiesen Chimera-Aliens bekämpft Ihr auch Mechs.

Damit macht Ihr sowohl bekannten Bestien wie dem 'Titan' und dem 'Leaper' als auch den neuen 'Cloven' und 'Hag' den Garaus.

## Krieg am Rhein

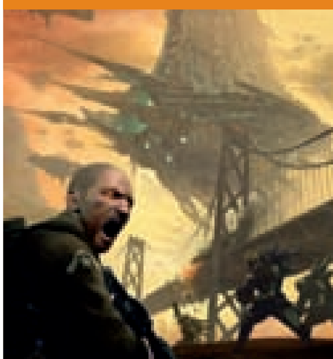
Die düstere Handlung von "Resistance: Retribution" führt Euch nach Europa, hauptsächlich wird der Rachefeldzug gegen die Chimera am Rhein stattfinden. Über das niederländische Rotterdam kämpft Ihr Euch nach Gerolstein und Luxemburg, bislang wurde jedoch nur die ehemalige Hauptstadt Bonn gezeigt. Dort bauten die Chimera neue Umwandlungsfabriken. Nach dem tragischen Tod seines Bruders hat sich James geschworen, derartige Institutionen zu vernichten, um der Alien-Brut Einhalt zu gebieten. Doch im Westen Europas haben die Chimera bereits eine neue Methode entwickelt...

Im Verlauf des Spiels tut sich James mit der französischen Widerstandsbewegung 'The Maquis' zusammen, um Europa ein für alle Mal von den mutierten Bestien zu befreien. Mit einem Gleiter landet James in der einst malerischen Provinzstadt Bonn, wo sich die Überlebenden in den Untergrund zurückgezogen haben.

Während wir uns durch blaugraue Gewölbe kämpften, bestaunten wir die tolle Beleuchtung sowie detaillierte Gegnermodelle. Die Spielumgebung soll Freiräume zum Erkunden bieten und Euer Auge mit hoch aufgelösten Spezialeffekten verwöhnen. Dank einer optimierten Streaming-Technologie werden die erforderlichen Daten batterieschonend geladen. Der unglaubwürdige Akzent Eurer rebellischen Begleiterin sorgte während der Präsentation besonders bei den anwesenden Franzosen für Belustigung. Bis zur Veröffentlichung im Frühjahr 2009 wird "Resistance: Retribution" komplett eingedeutscht.

Bis zu acht Spieler nehmen lokal und online an Mehrspieler-Matches teil. Klassische Modi wie Deathmatch und eine 'Capture the Flag'-Variante treffen auf neue, zu denen leider noch nichts bekannt ist. *mh*

### Von der PS3 auf die PSP



Während "Resistance 2" noch in diesem Jahr exklusiv für PS3 erscheint, ist der erste Teil für Sonys Große bereits für weniger als 30 Euro zu haben. Im Gegensatz zum PSP-Debüt von den Sony Bend Studios wurden die PS3-Brüder von Insomniac entwickelt. Außerdem spielt Ihr sie in der Ego-Perspektive.

### Resistance: Retribution

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | Sony Bend, USA |
| Hersteller | Sony |
| Termin | 2. Quartal 2009 |

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Technisch hochkarätiger SciFi-Shooter aus der Third-Person-Perspektive – nicht nur grafisch ein Hit!



Durch das Zielfernrohr des Scharfschützengewehrs kommen die detaillierten Gegnermodelle und Animationen zur Geltung.





# Spiele für alle >> Sophies Welt

**Prall gefüllte Jungmädchen-Geldbörsen wollen geleert werden: *Mobile Gamer* unternimmt einen neuen Streifzug durch Ubisofts Girlie-Games-Ansammlung.**

Sophies Welt ist auf jeden Fall eines geworden: voller. So voll, dass selbst die klugen Köpfe von Ubisoft den Überblick verloren haben über Sophie und ihre zahlreichen Freunde. Kein Wunder, wurden doch die verschiedenen Spiele mehrheitlich unabhängig voneinander entwickelt, so dass weder inhaltlich noch stilistisch ein roter Faden erkennbar ist. Immerhin: Fast überall entdeckt man konsequente Inkonsequenz, und wer weitere spielübergreifende Gemeinsamkeiten sucht, der wird fündig bei der namentlichen Vorstellung der Protagonistin. Die heißt nämlich, zumindest bei uns in Europa, oftmals Sophie. Manchmal aber auch nicht. *jb*

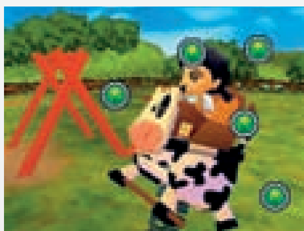
## SOPHIES WELT

### Kinderbetreuung ausgebaut!

Einer bis dato unbekannten Studentin haben wir es zu verdanken, dass die katastrophale Betreuungssituation in Sophies Welt sich endlich der Durchschnittlichkeit nähert. Neben Spielen stehen jetzt auch pädagogische Frühförderung und Ausflüge in den Park auf dem Programm. Ein Kernproblem bleibt jedoch bestehen: Aufgrund der aktuellen Schmierölknappheit klemmen die Türen – der Zutritt zu Wickelraum und Küche wird deshalb oft verwehrt.



**Da muss sich auch die ältere Fraktion konzentrieren: Was auf den Schildern zu sehen ist, darf gerade nicht angeklickt werden.**



**Neu ist der Ausflug in den Park – um das Kind schaukeln zu lassen, müssen schnell die grünen Kreise angetippt werden.**




*Ach, die Schmierölknappheit? Und wir hätten beinahe die schlecht ausgearbeitete Spielmechanik dafür verantwortlich gemacht, dass so manche Dinge einfach nicht recht funktionieren wollen. Dieses Phänomen ist uns bereits aus dem Vorgänger "Sophies Freunde - Babysitting" nur allzu gut bekannt. Doch die Programmierer waren in der Zwischenzeit nicht völlig untätig: Die Steuerung funktioniert nun über mittelweite Strecken wenigstens in den Grundzügen, die (seltener gewordenen) Extremaussetzer redet man am besten mit Realitätsnähe schön. Dafür wird dem Spieler deutlich mehr Abwechslung geboten als vorher, und die Babys sind immer noch zum Schreien süß. Auch die unfreiwillig komische Storchendame Storky konnte ihren Platz behaupten.*

## SOPHIES WELT

### Junglehrerin Sophie sorgt für volle Klassen!

Die Bildungspolitik in Sophies Welt beginnt erste Früchte zu tragen. Der Ausbau der Kleinkindbetreuung hat es der jungen Lehrerin ermöglicht, wieder in ihren Beruf einzusteigen. Damit verfügt unsere kleine Stadt nun endlich über eine kompetente Lehrkraft für das imposante Schulgebäude. Die Kinder sind jedenfalls begeistert!

**Auf dem Stundenplan dominiert die Abwechslung, nicht mal der Kunstunterricht wurde vergessen. Schade: Welches Land sich hinter welcher Flagge verbirgt, wird nicht verraten, allein auf die geographische Position kommt es an.**




*Nicht nur die Kinder, auch wir waren zunächst angetan von der Vielfalt der netten Ideen, die sich hier präsentiert. Die Schüler entwickeln mit der Zeit erste Berufswünsche und auch Streitereien lassen sich nicht vermeiden, so dass Sophie aufpassen muss, wen sie nebeneinander setzt. Stärken und Schwächen sind detailliert in der Schulakte gelistet, dank des abendlichen Einzelunterrichts können Mankos ausgeglichen werden. Die Unterrichtsstunden laufen in Form von kindgerechten Minispielen ab, in denen vor allem schnelles Vergleichen und Hand/Auge-Koordination gefragt sind. Umso bedauerlicher, dass kaum eine der Ideen konsequent zu Ende geführt wurde. Die Berufswünsche der Kinder haben keinen nennenswerten Einfluss auf das Spielgeschehen. Der Einzelunterricht erübrigt sich von selbst, da ab einem gewissen Level die erforderliche Punktzahl nicht mehr zu erreichen ist – zumal auch hier die Steuerung Tücken hat. Nach dem offiziellen Ende der Storyline findet sich der Spieler übrigens in einer nicht endenden Dauerschleife in Woche 10 wieder – und täglich grüßt das Murmeltier!*

# SOPHIES WELT

## Ausgebuchte Konzerthalle!

Die "Girls Band" aus Sophies Welt hat gestern Abend die neue Konzerthalle eingeweiht und dabei für Furore gesorgt. Die Mitglieder sind offenbar Träger eines mysteriösen Virus, der sich über die gestrige Menschenansammlung rasend schnell verbreiten konnte. Erste Anzeichen einer Erkrankung: zunehmende Desorientiertheit und Ohrenschmerzen. Ein Gegenmittel wurde noch nicht gefunden.

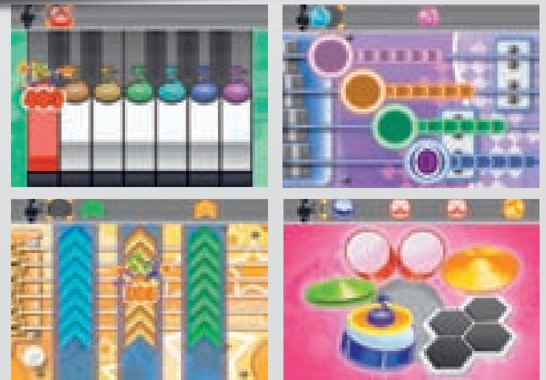






Ein Musterbeispiel unglücklichen Farbdesigns: Ein Volltreffer macht, einer Ohrfeige gleich, in schreiendem Rot auf sich aufmerksam; Totalversagen wird hingegen mit sanftem Blau-Violett und Musikaussetzern belohnt.

Diese Krankheitssymptome sind uns nicht unbekannt: Die unübersichtliche Anordnung der Elemente auf dem Touchscreen macht ein flüssiges Spiel unmöglich, zumal die Farbgestaltung das Chaos nach Möglichkeit unterstützt. Auch sonst wurde nichts zu Ende gedacht: Schon zur Mitte des Spiels hat sich genügend Geld angesammelt, um sämtliche Läden leerzukaufen. Die nach jedem Auftritt eingeblendete Statistik vermag nicht darüber hinwegzutäuschen, dass Kleinigkeiten wie Punktzahl und Trefferquote keine Rolle spielen. Stattdessen liegt das alleinige Augenmerk auf dem Bekanntheitsgrad, der in beständigem Schneckentempo vorankriecht – und das weitgehend unabhängig vom Spielerfolg! Vielleicht soll die Auswahl an Spielmodi über das nicht vorhandene Belohnungssystem hinwegtrösten. An Instrumenten stehen Gitarre, Keyboard, Bass und Schlagzeug zur Verfügung, die sich jedoch in der Spielmechanik recht ähnlich sind; der Unterschied zwischen den Musikrichtungen Pop, Rock und Funk bleibt schleierhaft. Immerhin können der Protagonistin wahlweise blaue, schwarze, braune oder nussbraune Augen verpasst werden. Na, wenn das keine Entschädigung ist!



# SOPHIES WELT

## Nachwuchstänzerin Sophie gewinnt Modern Dance Cup!

Multitalent Sophie konnte es wieder allen zeigen: Der Aufbau der neuen Schule hat sie offensichtlich nicht hinreichend ausgelastet, so dass sie sich nebenher den Vorbereitungen für den Modern Dance Cup widmen konnte. Den Sieg hat sie redlich verdient – ein prächtiges Farbfeuerwerk mit großartiger musikalischer Untermalung wurde uns heute Abend präsentiert. Einfach wunderbar!

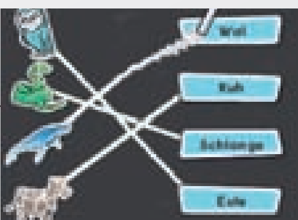



Tanzeinlagen fordern vor allem Schnelligkeit und Zielgenauigkeit. Kreise und Ringe bewegen sich aufeinander zu und dürfen erst angetippt werden, wenn sie sich gerade überlappen.



Hier ist Gleichgewicht gefragt: Links dürfen die Räder nicht aufhören zu drehen, rechts sollen beide Balken möglichst im mittleren Bereich bleiben.

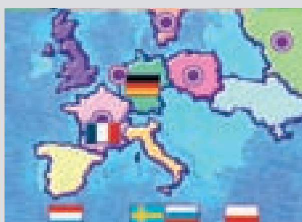
Auch ein blindes Huhn stolpert gelegentlich über einen Kornspeicher: "Modern Dance" war ein absoluter Glücksgriff. Mittels Stylus werden moderne Tanzschritte mit akrobatischen Einlagen kombiniert, schon mit ein wenig Übung zaubert der Spieler ein ästhetisches Spektakel auf den Bildschirm. Stressigen Passagen folgen immer kurze Ruhepausen – überhaupt zeichnet sich der Spielverlauf durch perfekte Ausgewogenheit aus. Zu bemängeln bleiben lediglich die Ladezeiten, außerdem dürfte es gern mehr Umfang sein – aber wer will keinen Nachschlag, wenn das Essen fantastisch war?









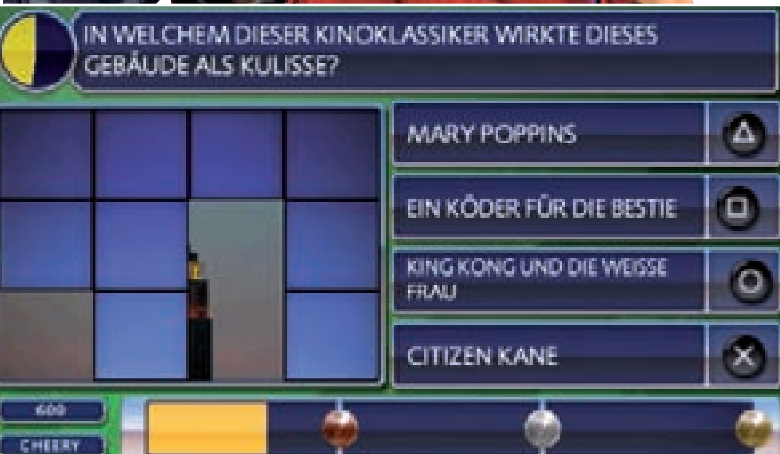


| Titel | Meine süßen Babys | Girls Band | Modern Dance | Einmal Lehrer sein |
|---|---|---|---|---|
| Genre | >> Hegen & Pflegen | >> Musik | >> Musik | >> Denken |
| Hersteller | >> Ubisoft | >> Ubisoft | >> Ubisoft | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro | >> 35 Euro | >> 40 Euro | >> 40 Euro |
| Termin | >> im Handel (frei USK) | >> im Handel (frei USK) | >> im Handel (frei USK) | >> im Handel (frei USK) |
| Spieler | >> 1 | >> 1 bis 4 | >> 1 | >> 1 |
| SPIELSPASS | 4 von 10 | 2 von 10 | 9 von 10 | 5 von 10 |
| | Knuffige Babypflege, deren Charme an einigen Stellen durch mangelhafte Spielmechanik zunichte gemacht wird. | Wenig Schein, kein Sein – Versuch eines Musikspiels, dem offenbar das Spielkonzept abhanden gekommen ist. | Zugänglich für Anfänger, hoher Anspruch für Geübte – ein rundum ausgewogenes, ästhetisches Tanzspielerlebnis. | Zahlreiche nette und kindgerechte Lern-Ideen, die jedoch selten zu Ende geführt werden – Logikfehler inklusive. |



# Buzz! Master Quiz

**Wer ist der Schlauste? *Mobile Gamer* prüft, ob Sonys Wissensspiel auch im Handheld-Format etwas taugt.**




Risiko oder auf Nummer Sicher gehen? Mit richtigen Antworten deckt Ihr Teile des Bildes auf, Ihr könnt aber auch jederzeit das Motiv raten.

Deutschland ist ein Quizspielland – während in vielen anderen Ländern etwa "Wer wird Millionär" längst in die Mottenkiste oder den Vor-Vorabend gewandert ist, können hierzulande Jörg Pilawa und Günther Jauch immer noch ein Millionenpublikum an den Fernseher fesseln. Das bleibt Sony nicht verborgen, die mit einer Handheldumsetzung ihrer "Buzz!"-Ratespiele dem eklatanten Nachschubmangel für Gelegenheitsspieler auf der PSP entgegenwirken.

Quizfragen für unterwegs sind eine gute Sache, die Eigenheiten der Wohnzimmerfassungen (siehe Kasten) kann ein Handheld nur begrenzt übernehmen. Deshalb wird beim "Master Quiz" mit den Standardknöpfen gespielt, außerdem hat Sony den Solo-Aspekt deutlich ausgebaut. Mit 3.000 Fragen aus massentauglichen Sparten wie Film, Musik, Promis und natürlich Allgemeinwissen gibt es jede Menge Gehirnfutter. Euer Wissen wird dabei überwiegend klassisch überprüft: Wählt aus vier Möglichkeiten die korrekte Antwort aus, um Punkte zu sammeln. Ein halbes Dutzend Runden sind speziell auf Einzelspieler ausgelegt: Mal geht's darum, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Fragen zu beantworten, mal müsst Ihr anhand von kleinen Bildausschnitten eine Person erkennen oder ein sich langsam aufbauendes Motiv schnell entschlüsseln. Der Fragenkatalog wurde durchdacht zusammengestellt, nur selten stolpert Ihr über schwer lösbare Probleme, die für Deutschland unpassend erscheinen. So ist fast alles auf unsere Region abgestimmt; nur z.B. beim Sport kann es vereinzelt vorkommen, dass etwa ein vermeintlich bekannter britischer Rugbyspieler erkannt werden soll. An der Präsentation gibt's nichts zu meckern: Gut lesbare Schriften, gelegentliche Filmeinspieler und professionelle Sprecher bringen den Quiz-Inhalt prima rüber.

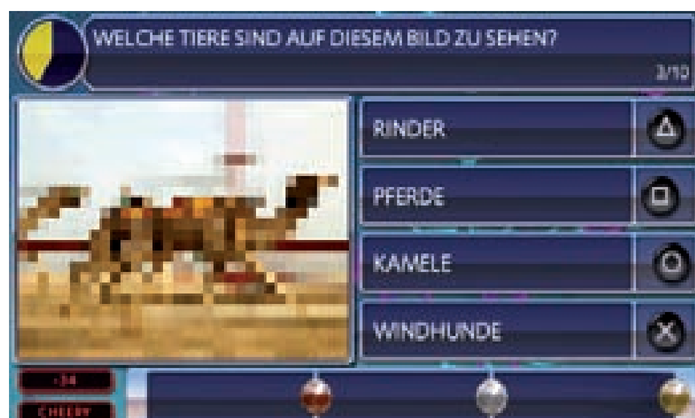
Alleine zu rätseln macht durchaus Spaß, ist aber auf Dauer eintönig. Dagegen sollen die Mehrspieler-Modi helfen, die allerdings mit einem Handicap daherkommen: Entweder braucht Ihr bis zu drei Freunde mit eigener PSP (wenigstens reicht eine UMD für alle Mitspieler) oder Ihr reicht das Handheld ständig herum. Das funktioniert ganz passabel und wurde klugerweise beim Design der Raterunden einbezogen, macht aber trotzdem nicht so viel Spaß wie eine gemütliche Runde im heimischen Wohnzimmer, bei der alle Teilnehmer gleichzeitig aufs Bild schauen. *us*

| Buzz! Master Quiz | |
|---|---|
| Genre | >> Quiz |
| Hersteller | >> Sony |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 bis 6 |

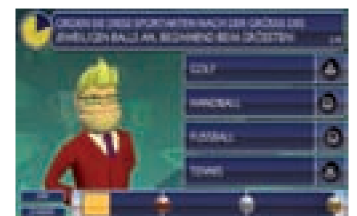
frei USK

**7 von 10 SPIELSPASS**

**Virtuelle Quiz-Show: ansprechend präsentiert, macht auch alleine, aber vor allem in der Gruppe Spaß.**




Das Bild wird langsam immer deutlicher: Je schneller Ihr korrekt tippt, desto mehr Punkte kassiert Ihr.



Quizmaster Buzz seht Ihr während der Raterunden selten; meist wird der ganze Platz für den Text genutzt.

## "Buzz!" – Die großen Brüder

Wer eine PS2 oder PS3 sein Eigen nennt, erlebt die Quizshow noch etwas authentischer. Im Heimformat wird "Buzz!" nämlich mit den namensgebenden Buzzern gespielt (siehe Bild); die Spezial-Controller kommen im Viererpack und sind entweder separat oder mit einer Episode der Quizshow erhältlich. Die Buzzer bieten außer einer großen 'Achtung'-Taste vier Farbknöpfe, die mit den Antworten auf dem Bildschirm korrespondieren. Stolze sieben Teile gibt es inzwischen für den heimischen TV-Genuss, von denen wir ein Trio empfehlen: "Buzz! Quiz TV" auf der PS3 bietet neben geselligen Mehrspieler-Runden die Möglichkeit zu Online-Matches, selbstgemachten Fragen und nachkaufbaren Erweiterungen. Für die PS2 liefern "Buzz! Das Mega-Quiz" und "Buzz! Das Film-Quiz" am meisten Spaß fürs Geld. Mit etwa 30 Euro pro Episode (ohne Buzzer) seid Ihr dabei. Inklusive Controller sind knapp 50 Euro fällig.

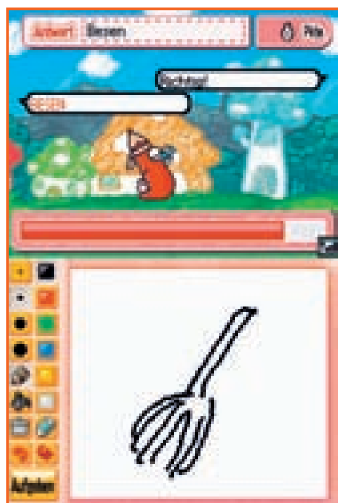


# Punkt, Punkt, Komma, Strich:
## Die Pinsel-Party

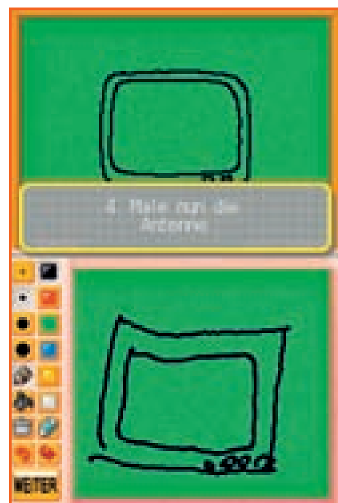


Fernseh-Nostalgie im Schnelldurchlauf: In den 80er-Jahren war die einfach gestrickte ARD-Show "Montagsmaler" populär. Das Konzept: Kandidaten zeichnen vorgegebene Begriffe, die andere Teilnehmer möglichst schnell erraten sollen – heute kennt man's u.a. als Gesellschaftsspiel "Pictionary". Erfunden wurde das Ganze mit einem anderen Namen: "Punkt, Punkt, Komma, Strich". Darauf besinnt sich Sega bei seinem Modul, das auf demselben Grundprinzip fußt. Ganz modern arbeitet Ihr mit Stylus und Touchscreen, außerdem wählt Ihr aus ein paar zusätzlichen Optionen wie Farbwahl oder unterschiedliche Pinseldicke. Der Editor funktioniert solide und verwirrt gerade junge Maler nicht mit unnötig komplizierten Werkzeugen. Kritzelt Ihr alleine, mag der Funke allerdings nicht überspringen: Egal, ob Ihr die zahlreichen, aber oberflächlichen Zeichen-Lektionen absolviert oder Euch Ratebilder vormalen lasst, lange motiviert's nicht. Dazu kommen eine Schrifterkennung, die im Gegensatz zu "Dr. Kawashima" nur unzureichend arbeitet, und der hartnäckige Verzicht auf Tipps, wenn Ihr nicht auf eine Lösung kommt.

In gemütlicher Runde kommt dagegen Laune auf: Ein Modul reicht für bis zu acht Teilnehmer, nur genügend DS-Geräte müssen vorhanden sein. Eine Reihe Einstellmöglichkeiten und Spielmodi inklusive Konkurrenz- und Teamwettbewerben unterstützen die flinken Pinseleien, allerdings schwanken die vorgegebenen Begriffe zwischen sehr simpel und kompliziert. Mit Freunden geht das Konzept auf – nur könnte man genauso gut mit echten Stiften und Papier spielen. *us*




Der Marathonmodus mit seinem putzigen Stift als Symbol für die ablaufende Zeit wird am witzigsten präsentiert.




Gute Idee, aber oberflächlich gelöst: Die Zeichenanleitungen fallen wenig detailliert aus.




Einige der vorgegebenen Motive stellen Euch vor Rätsel, was eigentlich abgebildet sein soll – Tipps gibt's dazu keine.

**Punkt, Punkt, Komma, Strich**

| | |
|---|---|
| Genre | >> Gesellschaftsspiel |
| Hersteller | >> Sega |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 bis 8 |

frei USK

**5 von 10 SPIELSPASS**

Kinderfreundlicher Zeichenspaß, der alleine schnell langweilt, aber mit Freunden unterhaltsam ist.

# Paint by DS

Der Verdacht, dass in die Entwicklung von "Paint by DS" nicht besonders viel Mühe gesteckt wurde, keimt bereits während des Tutorials: In holprigem Deutsch wird versucht, die Bedienung zu erklären. "Haben Sie alle Kolorier-Steuerungen verstanden?" fragt man uns, ohne dass es die Möglichkeit einer Antwort gäbe. Nein, eigentlich nicht, aber wir versuchen uns trotzdem mal an einem Werk mit dem Titel 'Gänseblümchen', das drei prächtige Sonnenblumen neben einer kleinen vertrockneten zeigt. Ganz wie in den guten alten Zeiten des Malbuchs gilt es nun, die Strichzeichnung farblich möglichst ähnlich zur Vorlage zu gestalten. Zur Wahl stehen Buntstifte, Wasser- oder Ölfarben; entsprechend lässt sich die Art des Papiers bestimmen. Gute Ergebnisse bei den vier Minispielen schalten neue Materialien frei, doch kann all diese Auswahl nicht kompensieren, dass das Konzept nicht aufgeht. Die Strichzeichnungen mit ihren winzig kleinen Details erfordern weit mehr Genauigkeit, als es der Stylus des DS zulässt; Farbverläufe und Schattierungen sind damit erst recht nicht möglich. Was zu denken gibt: Auch Kriegsfetischisten, in Europa eher unbeliebt, kommen auf ihre Kosten. Die bekommen nämlich mit der Ausgabe "Military Vehicles" ihren ganz eigenen Panzer zum Ausmalen. *jb*



Lieber nicht aus der Nähe betrachten: Sonnenblumen in Öl bzw. mühsam pixelweise nachgemalt.

**Matchstick Puzzle by DS**

| | |
|---|---|
| Genre | >> Malprogramm |
| Hersteller | >> Ertain |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 |

frei USK

**2 von 10 SPIELSPASS**

Das Pseudo-Malprogramm wird durch konzeptionelle Fehlplanung und Schlampigkeit zunichte gemacht.

# Crazy Machines

**Hier kommt das Original: Knobelt Euch mit Geduld und Köpfchen durchs verrückte Physik-Labor.**





Atem marsch: Pustet ins Mikro, damit der Föhn den Ballon nach links bläst.



Des Rätsels Lösung ist oft komplex: Zeppelin fliegt hoch, stößt Ball an, macht Bunsenbrenner an, löst Kanone aus, trifft auf Wasserball, wirft Kerze um, heizt den Kolben an.

Im letzten Heft haben wir den Denksportler "Clever!" unter die Lupe genommen und für gut befunden. Kaum ist wieder Ruhe im Oberstübchen eingekehrt und unsere grauen Zellen sind im wohlverdienten Urlaub, setzt uns "Crazy Machines“ dasselbe Spielprinzip vor. Ein aufgewärmter Abklatsch also? Von wegen: Die verrückten Maschinen treiben auf dem PC schon seit 2004 ihr Unwesen und haben sich nur Zeit gelassen, bis auch auf DS der Motor anspringt.

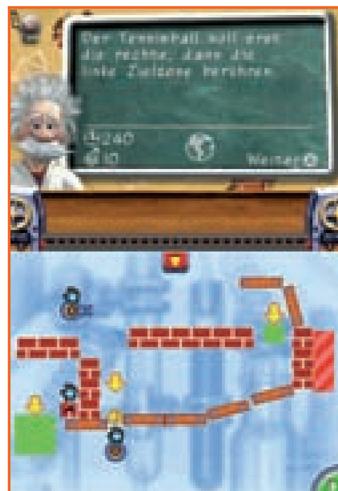
Besser spät als nie: "Crazy Machines" sperrt Euch in ein wahrhaft vertracktes Knobellabor – nur wer alle Aufgaben korrekt löst, kann entkommen. Das müsst Ihr ohne Netz, doppelten Boden und irgendwelche Tipps schaffen – jüngere Spieler sind da schnell überfordert. Die Geübteren unter Euch staunen dagegen über die vielfältigen Physikspielereien, mit deren Hilfe – reichlich Geduld vorrausgesetzt – Ihr doch immer wieder ans Ziel findet. Egal ob Ihr Ballons zum Platzen bringt, Blumen Licht spendet oder Bälle transportiert – im Grunde lässt sich das Spielprinzip auf einen knappen Satz reduzieren: Löst Kettenreaktionen aus! Damit die mitgelieferten unvollständigen Experimente funktionieren, verbaut Ihr mit dem Stylus allerlei Teile und Gerätschaften. Dann fügt sich eins zum anderen: Ein Ball legt einen Schalter um, der Schalter stößt ein Rad an, das Rad erzeugt Strom, der Strom treibt ein Laufband an...

Extra für die DS-Fassung hat der deutsche Entwickler Fakt neue 'Action'-Aufgaben eingebaut, die mehr Körpereinsatz verlangen. Um ein Gebläse anzuwerfen, pustet Ihr ins Mikro, um Billardkugeln zu schubsen, wischt Ihr mit dem Stylus über den Schirm. Wer fleißig Rätsel löst, freut sich über neue Teile, die Ihr im Baukasten für eigene Experimente nutzt und Euren Kumpels via WiFi-Verbindung auf den DS jagt. Ein absolute Topwertung bleibt dem sympathisch-cleveren Spiel jedoch versagt: Zwar sind die Rätsel stets übersichtlich, das umständliche 'Vom oberen Bildschirm holen und pixelgenau platzieren' ist mitunter aber nervig – einige Aufgaben löst Ihr durch planloses Herumprobieren, anstatt Euren Grips zu gebrauchen. Praktischerweise zeigt der Professor nach jedem Versuch, wie er das Problem gelöst hat. *ms*

| Crazy Machines | |
|---|---|
| Genre | >> Denken |
| Hersteller | >> DTP |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Termin | >> im Handel  |
| Spieler | >> 1 |

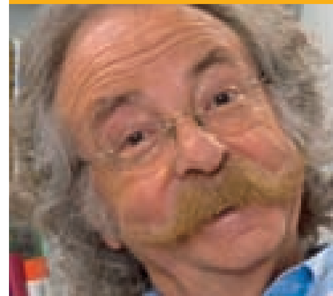
**8 von 10 SPIELSPASS**

**Gut steuerbare Experimentierkiste für geduldige Denksportler – so macht Physikunterricht doch noch Spaß.**



Oben stehen die Anweisungen des Professors, unten ist das aktuell zu vervollständigende Experiment aufgebaut.

## "Den Lerneffekt von Denkspielen halte ich für hoch."



***Mobile Gamer* im Gespräch mit Jean Pütz (72), dem beliebten Fernsehmoderator und Werbegesicht von "Crazy Machines“.**

***Mobile Gamer:* Sind Sie vor "Crazy Machines“ mit Video- oder Computerspielen in Berührung gekommen?**

Jean Pütz: Mir fehlt die Zeit, mich ausgiebig mit Videospielen auseinanderzusetzen. Mein neunjähriger Sohn spielt dagegen sehr gerne. Ich achte stets darauf, ihm die für sein Alter entsprechenden Spiele zu kaufen.

***Mobile Gamer:* Sie wurden 1936 geboren – als Computer und Videospiele noch Zukunftsmusik waren. Frech ausgedrückt: Blickt ein Mensch reiferen Alters überhaupt durch?**

Jean Pütz: Bisher habe ich spezielle Videospiele abgelehnt, weil die Macher häufig auf kriegerische Gewalt setzen. Um zu kontrollieren, was mein Sohn auf seinem DS spielt, musste ich mich aber damit beschäftigen. Die Skepsis verschwand, als mir der Prototyp von "Crazy Machines" zugesandt wurde: Meine ersten Versuche waren etwas holprig, aber das System ist wirklich leicht zu bedienen. Das Spielprinzip erschließt sich auch Erwachsenen reiferen Alters ohne weiteres – mit der Technik muss man sich natürlich erst vertraut machen.

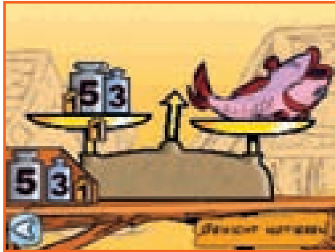
***Mobile Gamer:* Sie haben Physik und Mathematik auf Lehramt studiert – wie beurteilen Sie den Lerneffekt, den ein Denkspiel auf Kinder und Jugendliche haben kann?**

Jean Pütz: Den Lernwerteffekt von Denkspielen halte ich für hoch. Dass "Crazy Machines“ naturwissenschaftliches Grundwissen vermittelt, finde ich besonders wichtig und wertvoll. Für Kinder ist das eine spielerische Herangehensweise an diese Thematik und daher gut geeignet, schon in frühester Jugend Begeisterung für Naturwissenschaften zu wecken.

***Mobile Gamer:* Videospiele haben keinen guten Ruf in Deutschland. Machen Spiele unsere Kinder dümmer, fauler und aggressiver?**

Jean Pütz: Natürlich gibt es Software für Erwachsene, die eindeutig nicht in die Hände von Kindern gehört; außerdem sollte das Videospielen nicht die einzige Freizeitbeschäftigung sein. Gute und pädagogisch wertvolle Spiele können dagegen das Lernen unterstützen und so auf interessante Weise Wissen vermitteln. Spielerisches Lernen ist ganz wichtig – es sollte sogar noch mehr in den täglichen Schulalltag eingebunden werden.

# Asterix Brain Trainer



Wiegen wie zu Omas Zeit - das dürfte für viele Kinder eine neue Erfahrung sein.



Das klassische Schieberätsel darf nicht fehlen und ist gewohnt schwierig.

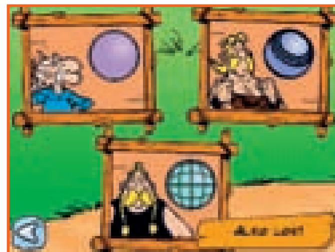
Helle Aufregung bei Majestix und seinen Untergebenen: Grautvornix kehrt zurück! Doch es gibt ein Problem: Er ist zwar ein tapferer junger Mann, aber leider ein wenig dumm. Deswegen veranstalten die Dorfbewohner ein Spiel. Damit aus Grautvornix ein echter gallischer Krieger wird, muss er verschiedene Prüfungen ablegen. Doch vorher geht's auf Trophäenjagd - erst wenn er die speziellen Übungen der Dorfbewohner gemeistert hat, wird er zum nächsten Test zugelassen.

Insgesamt 16 Minispiele stellen Merkfähigkeit und Reaktionsvermögen auf die Probe. Dabei wurde viel Wert auf die Zugänglichkeit vor allem für kleinere Kinder gelegt, doch dank fünf verschiedener Schwierigkeitsgrade und typischem Asterix-Humor werden sich auch Ältere nicht langweilen. Zumal nicht nur einzelne, sondern vor allem kombinierte Fertigkeiten abgefragt werden. Wer etwa seine Aufgabe als Schiedsrichter beim Boulespiel erfüllen will, der muss sich zunächst die Zuordnung zwischen Kugeln und Spielern merken. Dann werden auf dem Touchscreen die Abstände gemessen, um zu ermitteln, welche der Kugeln dem Ziel am nächsten ist. Das erweist sich schnell als ganz schön verzwickt - wer am Ende noch weiß, zu wem die Siegerkugel gehört, der hat sich die Trophäe redlich verdient.

Mit Miraculix mischt der Spieler Zaubertränke oder zeichnet mystische Runen in den Sand (der bei Bedarf mittels Mikro weggepustet wird); der Schmied Automatix stellt hingegen das räumliche Vorstellungsvermögen auf eine harte Probe. Sogar das klassische "Häuschen-Spiel" ("Kawashima"-Fans kennen es noch) ist in einer gallischen Variante vertreten: Obelix macht sich auf, eine römische Festung zu erobern. Während die anwesenden Legionäre untermalt von entsprechender Geräuschkulisse per Kinnhaken in hohem Bogen hinausbefördert werden, rücken von den Seiten immer weitere Krieger nach. Wer den Überblick verliert und die richtigen Summen nicht weiß, für den hat Obelix tröstende Worte parat: "Ist doch egal. Ich hätte genau dasselbe gesagt wie du." - Danke, Obelix! *jb*



Miraculix fordert einiges ab - zaubern lernt man nicht von heute auf morgen...





Welche Kugel hat gewonnen? Und wem gehört die gleich noch mal? Nachwuchs-Gallier kommen mit fantasievollen Eselsbrücken auf die Lösung.

**Asterix Brain Trainer**

| | |
|---|---|
| Genre | >> Gehirn-Jogging |
| Hersteller | >> Atari |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 |

frei USK

**9 von 10 SPIELSPASS**

Tolle Reaktions- und Merkspiele vor allem für Kinder, untermalt vom altbekannten Asterix-Humor.

# Matchstick Puzzle by DS




Die Aufgabenstellungen wurden noch übersetzt, für eine Angleichung der Lösungswörter an die deutsche Sprache hat es nicht mehr gereicht.

Wer kennt sie nicht, die Eigenheiten des privaten Nachtprogramms: kreischende Sirenen, aggressiv pulsierende Lichter, leicht bekleidete Moderatorinnen. Doch zwischen "Badewannen voll Geld" und "Automarken mit O" hat sich ein vermeintliches Relikt der Vergangenheit konsequent gehalten: das Streichholzspiel. Was man früher nur in kleinen Büchlein für Rätselliebhaber fand, bekommt der Fernsehzuschauer inzwischen inflationär jede Nacht um die Ohren gehauen. Auch die Entwickler von "Matchstick Puzzle by DS" haben offenbar nicht verstanden, dass der Reiz solcher Dinge mitunter in ihrer quantitativen Beschränkung liegt - prompt bekommen DS-Besitzer gleich 160 Streichholzrätsel aufgetischt. Wer bereit ist, dafür Geld zu investieren, kann nun die echten Streichhölzer zuhause lassen und seiner Leidenschaft auch untertags im Bus nachgehen. Mehr Vorteile konnten wir beim besten Willen nicht ausfindig machen: Kommentarlos wird der Spieler in ein verwirrendes Menü geworfen, das die Rätsel in 16 Zehner-Gruppen einteilt und ein nicht-existentes Konzept vorgaukeln soll. Das Abarbeiten der kleinen Aufgaben wird schnell langweilig und nervt mit fummeliger Steuerung sowie kaum verständlichen Hinweisen. Motivation? Fehlanzeige. *jb*

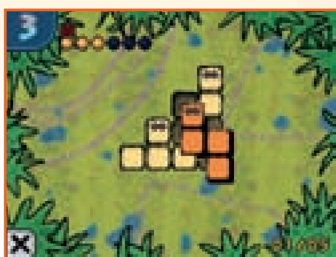
**Matchstick Puzzle by DS**

| | |
|---|---|
| Genre | >> Denken |
| Hersteller | >> Ertain |
| Zirka-Preis | >> 25 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 |

frei USK

**1 von 10 SPIELSPASS**

Schlecht inszenierte Sammlung von 160 Streichholzrätseln - das sollte man keinem DS-Spieler zumuten.



Nette Abwechslung: Hier müsst Ihr "Tetris"-Klötzchen in die vorgegebene Fläche einpassen.



Unkompliziert, aber spaßig: Tippt die Häuschen an, bis sich genau zehn Elfen blicken lassen.

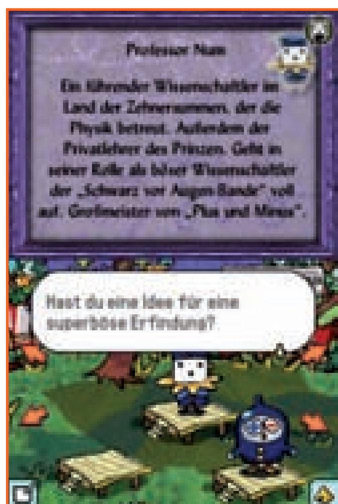


# 10 gewinnt:

# Ein mathematisches Abenteuer

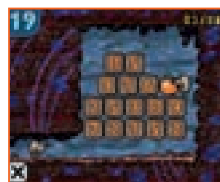
**Kopfrechnen kann richtig spaßig sein: *Mobile Gamer* macht die Reise in Nintendos Zahlenland.**

Ausgerechnet mit einem 'Zahlenspiel' hat Nintendo vor einiger Zeit bei seinen ansonsten stets gelungenen Denksporttiteln kräftig vorbeigelangt: "Professor Kageyamas Mathematik-Training" (siehe Ausgabe 11) enttäuschte mit staubtrockenem und langweiligem Dauerrechnen, dem jeglicher Charme fehlte. Ein halbes Jahr später sieht die DS-Welt für Freunde des Kopfrechnens viel besser aus, denn "10 gewinnt" macht alles richtig, was der verknöcherte Professor vermissen ließ.



Die süßen Einwohner unterhalten mit skurrilen Sprüchen und Geschichten.

Beim "mathematischen Abenteuer" wird das Verständnis für Zahlen spielerisch vermittelt und in eine liebevoll in Szene gesetzte Rahmenhandlung verpackt. Anfangs geratet Ihr auf magischem Weg in ein Elfenreich, bei dem Zehnersummen den Lebensmittelpunkt bilden – soll heißen, jede Aufgabe, der Ihr über den Weg lauft, hat eine Lösung, die sich durch zehn teilen lässt. Was abstrakt klingt, wird für abwechslungsreiche und intelligente Tests genutzt. 30 Rätsel und Übungen warten auf ihre Entdeckung: Mal sollt Ihr unter Zeitdruck passende Ziffernpaare finden, mal einem Gegner mit Zahlenkanonen auf die Zehn geben. Von Aufgaben, die auf schnelle Reaktionen setzen, bis hin zu kniffligen Denkrunden und Logikrätseln wird ein breites Spektrum abgedeckt. Frust kommt dabei kaum auf, schließlich können selbst junge Abenteurer mit den einfachen Zahlen umgehen und die Regeln werden bis auf wenige Ausnahmen spielerisch einfach vermittelt. Auch ältere DS-Besitzer kommen auf die Kosten, weil hinter der simplen Fassade pfiffige Kopfnüsse warten, die für ein paar Minuten zwischendurch wie geschaffen sind.





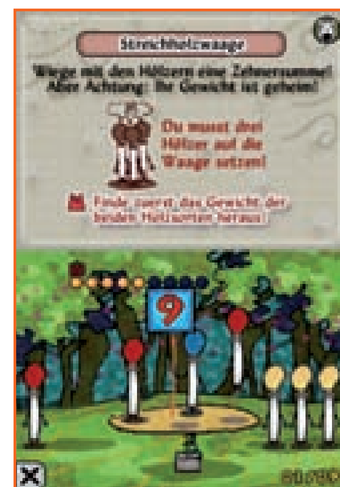
Kommen Zahlenfelder ins Spiel, müsst Ihr meist zwei Blöcke zu einer Zehnersumme addieren und dabei nicht immer leicht einzuhaltende Bedingungen beachten.

Eingebettet ist das Ganze in ein quirliges Abenteuer, bei dem per Stylustipper witzig eingedeutsche Dialoge mit skurrilen Charakteren geführt und mit Fernost-Fantasy-Charme strotzende Umgebungen besucht werden. Bis zum Ende der Reise vergehen einige Stunden, außerdem sorgen zahlreiche versteckte Figuren und Rätsel dafür, dass hinterher noch jede Menge Wiederspielwert bleibt.

Kritikpunkte gibt es bei der friedvollen Kopfrechentour wenige, die nicht größer ins Gewicht fallen. Die schräge Musikkulisse ist Geschmackssache, unzweifelhaft etwas nervig geriet die Speicherfunktion. Statt den Spielstand automatisch zu sichern, müsst Ihr laufend eine Anforderung dazu quittieren – doch das ist zum Glück nicht weiter tragisch, denn ansonsten gilt: "10 gewinnt!" *us*



Nette Abwechslung: Beim Nussrätsel kommt Ihr nur durch genaues Hinhören auf die Lösung.



Zum richtigen Aufstellen der Streichhölzer gehört Kombinationsgeschick – die Regeln oben erklären das Vorgehen.

**10 gewinnt**

| | |
|---|---|
| Genre | >> Knobel-Abenteuer |
| Hersteller | >> Nintendo |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Termin | >> im Handel |
| Spieler | >> 1 |

frei USK

**8** von 10 SPIELSPASS

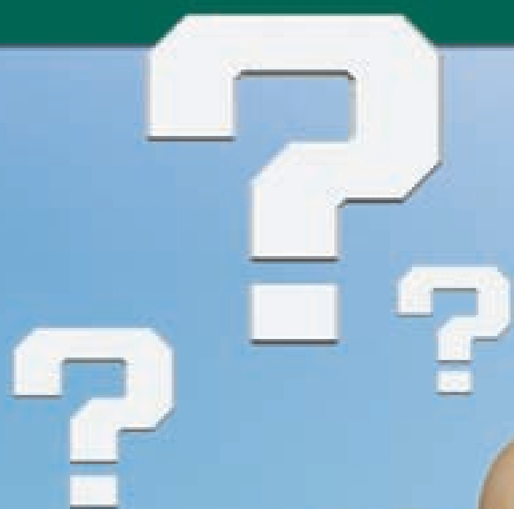
**Zahlenbasierter Rätselspaß mit charmanter Präsentation und motivierender Abenteuer-Struktur.**



PLAYSTATION 3 Wii XBOX 360 PS2 SONY PSP NINTENDO DS
M! GAMES
MANIAC.DE
28 SEITEN SPECIALS
• RETRO-SAMMELKARTEN
• HIDEO KOJIMA
• 15 JAHRE MAN!AC
DIE NEUE MAN!AC
MEHR INHALT | MEHR SPIELE | MEHR EXTRAS | MEHR SPASS
GTA: CHINATOWN WARS
Gespielt auf DS: Gangster-Action mit toller Comic-Grafik
DEAD SPACE
FAR CRY 2
Warum Ihr dieses Action-Duo haben müsst!
LITTLE BIG PLANET
Knuffig, kultig, unwiderstehlich:
Sonys geniales Jump'n'Run im Check

# ELTERN RATGEBER

**Hilfe! Unser Kind zockt Videospiele! *Mobile Gamer* berät besorgte Eltern und liefert Spielideen für die ganze Familie.**





Mehr als 35 Jahre ist es nun her, als Nolan Bushnells "Pong" als Pionier einer neuen Mediengattung die Bildzeilen altertümlicher TV-Geräte neuartig anordnete. Strich, Strich, Pixelklotz und fertig war der Tennisplatz. Das Phänomen der Videospiele wuchs seitdem beständig in die Breite, neue Genres entfalteten sich, neue Zielgruppen wurden erschlossen und die Spieler der ersten und vielleicht sogar zweiten Generation sind erwachsen geworden. Wer aber dem Sumpf von C64 und Game Boy entkommen und entgegen aller Voraussagen zum geistig gesunden Erziehungsberechtigten gereift ist, steht heute mitunter ebenso ratlos vor den Regalen der Mediengroßmärkte wie Eltern, die nie in ihrem Leben einen Joystick in Händen hielten. Moderne Mütter und Väter wissen zwar: Videospiele als Bestandteil des Kinderzimmers trainieren früh die Medienkompetenz der Kinder, bringen ihnen spielerisch technische und zunehmend auch soziale










Szenen aus der "Simpsons"-TV-Serie (von links): Zunächst überreden Spielemaskottchen (u.a. Mario) Bart zum Diebstahl, dann teilt der verzogene Gavin das "Bonestorm"-Spiel nicht mit seiner Schwester und im Werbespot dieses Killerspiels beschert ein Rambo-Nikolaus brutale Games-Gaben. Bereits 1996 persiflierten die Simpsons Horrorvorstellungen von asozialen Gamerkids und machten am Ende der Folge klar: Wer verantwortungsbewusst mit Spielen umgeht (Eltern und Kinder), muss keine Angst vor negativen Folgen haben.

Schlüsselkompetenzen bei und können demnach, im richtigen Maß dosiert, durchaus positive Effekte erzielen. Aber welches Spiel birgt welche Chancen, oder schlimmer, welche Gefahren? Wie soll man entscheiden, wenn man selbst nie gespielt hat oder nicht mehr spielt? Wieso spricht mein Kind mit seinem DS? *Mobile Gamer* beruhigt auf den kommenden Seiten besorgte Eltern, beleuchtet ausführlich das Thema Jugendschutz, gibt praktische Ratschläge zur kindgerechten Beurteilung von Videospielen und verrät jede Menge empfehlenswerte Spieletitel. Keine Panik also und nur mutig hinein in das Wunderland der Videospiele.

## Gavin, hast du das Spiel nicht schon?

Eine komplett überforderte Videospieler-Mutter tauchte schon 1996 in der Simpsons-Folge "Das schwarze Schaf" auf. Sie stellt ihrem verzogenen Sohn die obige Frage und wird prompt belehrt: "Nein, Mom, du Idiot! Ich habe Blutsturm, Knochenbrecher und Blutsturm 2, du Dummchen." Kleinlaut beschwichtigt die Mutter: "Tut mir leid, mein Schatz. Dann nehmen wir Bonestorm." Der Bengel darauf: "Nimm zwei, ich teile nicht mit Caitlin." Diese kurze Episode illustriert im typisch satirischen Simpsons-Stil gleich mehrere erzieherische Missstände und deren mögliche Folgen. Nicht nur hat die inkompetente Mutter offenbar keinen Einblick in die digitalen Besitzverhältnisse ihres Sohnes, auch die gewaltverherrlichenden Spieletitel nimmt sie ergeben hin und kauft brav, was Gavin sagt. Das Ergebnis wird im Sprachgebrauch des Nachwuchses offenbar: Hochnäsig trägt der Sohn des 'Dummchens' seine beiden Spiele aus dem Laden, zu Unrecht belohnt für sein asoziales und egoistisches Verhalten.

Die Erstausstrahlung der Simpsons-Episode liegt zwölf Jahre zurück. Verzogene Kinder gibt es natürlich auch heute noch. Die komplette Ahnungslosigkeit der Eltern über Videospiele ist im Jahre 2008 aber längst nicht mehr so zwingend wie damals. Titel wie "Bonestorm", eine Parodie des Prügelspiels "Mortal Kombat", wären heutzutage sichere Kandidaten für das große rote Siegel der USK, das schon von weitem signalisiert: keine Jugendfreigabe! Landet ein Titel gar auf der Liste der jugendgefährdenden Medien, dem so genannten Index, darf er nicht mehr ins Verkaufsregal gestellt oder gar beworben werden. So geschehen übrigens bei zahlreichen Versionen von "Mortal Kombat", außer der Variante für den Game Boy. Wer sich als Elternteil also an die USK-Kennzeichnungen hält, kann in Sachen Gewaltfaktor heutzutage weniger falsch machen als die amerikanische Zeichentrick-Mutter aus der Simpsons-Folge von 1996.

## USK – Reicht die Spieleampel aus?

Rot ist verboten. Blau und grün geht für Teenager ab 16 bzw. 12 Jahren. Gelb bedeutet ab sechs und weiße Spiele könnten

## Die drei größten Elternängste

Liebe Eltern, habt keine Angst! Furchtsames Wegsehen hilft weder Kindern noch Erziehungsberechtigten. Dabei können medienkompetente, aufgeschlossene Eltern sich schon lange selbst über die Spielinhalte informieren und ohne Panik entscheiden, ob, wie und mit was ihre Kinder spielen sollten.

### Hilfe! Studie XYZ beweist, das Spiele mein Kind dumm, aggressiv und asozial machen!

Beruhigen mag hier die Tatsache, dass die Furcht vor einer durch die Medien verbiesterten Jugend keineswegs neu ist. Angefangen beim Buch waren nacheinander das Kino, die Musik, das Fernsehen, Videos und Comics die Buhmänner der (Medien-) Pädagogik, erst nach und nach bildeten sich kompetente Erziehungsstrategien im Umgang heraus. Fest steht auch: Das einseitige Sender/Empfänger-Modell gilt in der Medienwirkungsforschung als veraltet. Videospiele 'machen' nicht irgendetwas mit unseren Kindern, ohne dass diese sich wehren könnten. Eltern, die sich für die Medienwelt ihrer Sprösslinge interessieren, ihnen erklären, wie Bücher, Filme und Spiele produziert werden und auf ein ausgewogenes Verhältnis des Medienkonsums zu anderen Freizeitaktivitäten achten, müssen sich keine Sorgen machen.

### Hilfe! Mein Kind wünscht sich Spiel XYZ und ich kenne es nicht! Wie soll ich beurteilen, ob das Spiel gut für mein Kind ist?

Die seit diesem Sommer größer auf den Spielepackungen angebrachten Alterskennzeichnungen der USK sind eine erste Orientierungshilfe für besorgte Eltern. Allerdings verraten die farbigen Siegel nur etwas über den Grad der Gewaltdarstellung und ähnlicher Indikatoren. Ein Spiel mit der USK-Einstufung 'ohne Altersbeschränkung' kann ein Kind trotzdem mit schwierigen Reaktionstests oder komplexen Denkaufgaben überfordern. Der Idealfall ist der Selbsttest: In Videospiel-Fachgeschäften gibt es die Möglichkeit, Games auszuprobieren. Auch entstehen im Internet Foren, die sich ganz der kindgerechten Beurteilung von Videospielen verschrieben haben (Gameparents.de). Wer es ganz genau wissen will, informiert sich in Fachzeitschriften über den Inhalt des Programmes, zum Beispiel in der *Mobile Gamer*!

### Hilfe! Mein Kind sitzt mit verzerrter Miene vor dem Bildschirm und bekommt schreckliche Wutausbrüche, wenn es sein Spiel verliert. Sitzt da ein kleiner Amokläufer im Kinderzimmer?

Im Normalfall sind solche 'Ausraster' alleine noch kein Alarmsignal. Angespannte Gesichtszüge, lautstarke Unmutsäußerungen und dergleichen wirken hier nur deshalb verstörend, weil man die mediale Erfahrung des Kindes gerade nicht teilt. Wer selbst spielt, wird sich eher in den kleinen Schreihals hineinversetzen können. Wer nicht spielt, muss zur Erklärung passende Phänomene heranziehen. Zum Beispiel die Reaktionen von Fußballzuschauern; die diesjährige EM lieferte genügend Anschauungsmaterial: Damals konnte man ähnliche Verhaltensweisen bei ansonsten friedliebenden Bekannten vorfinden. Problematisch ist es, wenn ein Kind sich ständig aggressiv verhält. Hier sollten Eltern intervenieren.



auch Babys spielen. Zumindest, wenn es nach dem Farbcode der USK, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle geht. Damit wissen Eltern doch schon genug, um den lieben Kleinen immer ein geeignetes Spiel schenken zu können, richtig? Falsch! Meint Diplompädagoge und Jugendschützer Gerald Jörns: "Das so genannte Sofortprogramm der Bundesregierung bietet nur einen erhöhten Schutz für Jugendliche. Es wird dabei überhaupt nicht den pädagogischen Anforderungen eines zeitgemäßen Kinder- und Jugendschutzes gerecht." Damit zeigt der Pädagoge ein Manko im behördlichen Umgang mit Videospielen auf, das Eltern nicht unbekannt sein dürfte: Politisch motivierte Kampagnen wie die des damaligen bayerischen Innenministers Beckstein von Anfang 2007 mögen zwar gut gemeint sein, stecken aber meist noch in veralteten Hemmschuhen der so genannten Bewahrpädagogik fest. Kinder sollten darin vor den schädlichen Einflüssen, die Videospielen ausschließlich zugeschrieben wurden, 'bewahrt' werden. Was aber ist mit den Titeln, die nicht schädlich, sondern eben einfach nur Spiele sind?

## Spielen mit Kindern: Kein Kinderspiel

Ob ein Programm sich für den eigenen Nachwuchs eignet oder nicht, lässt sich am besten herausfinden, indem Mama oder Papa ein Probespielchen wagen. Die von Pädagogenseite oft beschworene 'Immersion', das völlige Eintauchen in das interaktive Medium Videospiel, lässt sich schwer beschreiben und muss am besten selbst erlebt werden. Nur so können Eltern erstens begreifen, warum Videospieler wütend werden, wenn sie den 'Game Over'-Bildschirm sehen oder unendlich glücklich sind, wenn sie einen Titel durchgespielt haben. Nur so lässt sich am besten entscheiden, ob geschicklichkeits- oder actionorientierte Titel zu aufregend, beängstigend oder schlicht zu schwer für den Nachwuchs sind. Im Idealfall finden Kinder und Eltern so eine gemeinsame Kommunikationsbasis. Diese kann sogar in den schwierigen Zeiten der Pubertät, wo der Generationenkonflikt besonders drastisch spürbar wird, ein gegenseitiges Verständnis erleichtern. Fehlt Eltern jedoch die Zeit oder das technische Wissen, um sich selbst ins Reich der Highscores und Extraleben zu wagen, ist es manchmal mit der Kenntnis einiger Faustregeln getan, die bei der täglichen Kaufentscheidung Sicherheit geben.



## Navigation im Medienmarkt

Wer noch darüber nachdenkt, welche Mobilkonsole er seinen Kindern schenken soll, sieht sich momentan mit der Wahl zwischen Sony und Nintendo konfrontiert. Ganz grob lässt sich sagen:




Ab 18: Faulende Haut und blutrote Visage – Spiele mit intensiver Gewaltdarstellung gehören in keine Kinderhände.

Die PSP bietet bessere Technik und Multimedia-Fähigkeiten fürs Geld, richtet sich vom Software-Angebot her aber eher an Teenager und junge Erwachsene. Nintendos DS dagegen hat technisch weniger auf dem Kasten, ist aber günstiger und verfügt vor allem über ein immens breites Spektrum kind- und familiengerechter Spielesoftware, das durch die Abwärts-Kompatibilität mit älteren Game-Boy-Advance-Titeln noch erweitert wird.

Einen Schritt später kommt dann die anfangs schier unermessliche Flut an Software. Ein paar Grundregeln erleichtern hier die Navigation: Genau wie Bücher und Filme haben auch Spiele Klappentexte und geben durch das Layout




Verloren in der Spielewelt? Die richtige Lesart der Packungsmotive und der Logos erleichtert die Orientierung.

# SPIELE FÜR DIE FAMILIE



Langsam aber sicher wird auch die zweite Generation von Videospielern erwachsen. Spielende Eltern sind keine Seltenheit mehr und wer selbst als Kind einen Game Boy hatte, will als junger Erziehungsberechtigter nicht unbedingt auf sein Lieblingshobby verzichten. Oft aber sind Spiele, die Erwachsene interessieren, nichts für Kinderaugen, zu brutal, zu komplex oder zu schnell. Andererseits sprechen kindgerechte Titel den Geschmack älterer Semester nicht mehr an. Einige Ausnahmeerscheinungen allerdings verdienen wahrhaft die Bezeichnung 'Familienspiel'. Hier können die Kinder den zockenden Eltern über die Schulter gucken, unter Anleitung selbst einmal Hand anlegen und so eine gemeinsame Basis für einen verantwortlichen Umgang mit Videospielen finden. Auf dieser Seite sehen spielbegeisterte Eltern vier Musterbeispiele für tolle, familiengerechte Handheldspiele.

## Guitar Hero: On Tour

**Reaktion >> Musikspiel**




Die mobile Variante von Activisions Gitarrenhatz eignet sich ideal für den Familienurlaub. Obwohl gerade jüngere Kinder ohne musikalische Vorbildung zunächst wenig mit dem Gitarrencontroller anfangen können, sorgen die am DS abrockenden Eltern bestimmt für große Augen. Wer Mama und Papa selbst einmal beim emotionalen Spielen beobachten konnte, vertraut auch eher ihrem Urteil über möglicherweise schädliche Titel. Schließlich daddeln die Eltern ja eigenhändig und urteilen nicht von außen über die mediale Kinderwelt. Ergänzend zum kommunikativen Aspekt kann mit "Guitar Hero" auch das Interesse eines Kindes an Musikinstrumenten geweckt werden. Echten Gitarrenunterricht ersetzt das Programm natürlich nicht, aber unabhängige, rhythmische Bewegungen der Finger stellen eine Grundvoraussetzung beim Erlernen aller Musikinstrumente dar und lassen sich am DS spielerisch üben.



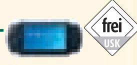




Auf dem hochkant gehaltenen DS wird gezupft, Akkorde per 'Grip'-Controller gegriffen.

## Echochrome

**Denken >> Knobelspiel**






Das Männchen aus "Echochrome" erinnert an die hölzernen Hilfsfiguren zum korrekten Zeichnen der menschlichen Proportionen.

Die unmöglichen Konstruktionen Oscar Reutersvärds oder die unendlichen Treppen des Maurits Cornelis Escher faszinieren Kinder und Erwachsene gleichermaßen. In den stilisierten 3D-Labyrinthen von Hideki Sakamotos "Echochrome" erscheinen sämtliche Levels wie Schöpfungen der beiden Künstler und müssen vom Spieler durchwandert werden. Das Aussehen des Levels bestimmt dabei dessen physikalische Eigenschaften. Es verschwindet z.B. ein unüberwindbares Loch, wenn das Bauwerk so gedreht wird, dass die Lücke hinter einer Säule liegt. Kinder werden die strenge Schwarz-Weiß-Optik des Puzzlespiels anfangs eher abstoßend finden. Mit entsprechender Anleitung der Eltern erfassen sie aber spielend das Prinzip der räumlichen Wahrnehmung und ihrer Grenzen. Besonders interessant ist "Echochrome" für Eltern mit malfreudigem Nachwuchs. Tipp: Papier und Stifte bereitlegen! So können Kinder ihr erworbenes Wissen gleich ausprobieren und ihre eigenen perspektivischen Zeichnungen erstellen!

## Civilization Revolution

**Denken >> Runden-Strategie**



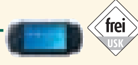

Gerade für jüngere Kinder sind die komplexen Zusammenhänge aus Diplomatie, technischem Fortschritt und militärischen Aktionen nicht immer nachzuvollziehen. Wenn Mama und Papa aber erklären, warum sie gerade ein Friedensabkommen unterzeichnen, das Alphabet erfunden haben oder gar Krieg führen müssen, werden die Zusammenhänge der Weltgeschichte spielerisch greifbar. Obwohl mitunter auch Schlachten geschlagen werden, bleibt "Civilization" in seiner Darstellung immer harmlos, ohne zu verharmlosen. Faustregel: Wenn sich Kinder für Trickserien wie "Es war einmal der Mensch" zu interessieren beginnen, vertragen sie auch "Civilization". Erwachsene Spieler finden auf den höheren Schwierigkeitsgraden eine suchterregende Herausforderung.



Wichtige Lektion: Man muss keine Kriege führen, um "Civilization" zu gewinnen!

## Patapon

**Denken >> Echtzeit-Strategie**






Eine Burg wie aus dem Bilderbuch: Der Look des Spiels erinnert an das auf der nächsten Seite besprochene "LocoRoco".

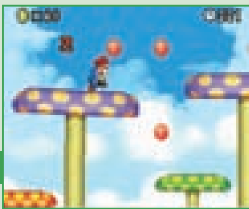
Blitzschnelle Reaktionen, Rhythmusgefühl und taktische Finesse sind bei "Patapon" gefragt und disqualifizieren den niedlich aussehenden Titel deshalb als Spiel für Kinder. Selbst erwachsene Spieler werden an den späteren Herausforderungen dieser Mixtur aus Echtzeitstrategie und Musikspiel mächtig zu knabbern haben. "Patapon" eignet sich aber nicht zuletzt durch seine putzige 2D-Bilderbuchoptik hervorragend als Spiel zum Zugucken. Auch die aus Nonsenslauten zusammengesetzten akkustischen Befehle, mit denen die Patapons instruiert werden, erinnern in ihrer rhythmisch-hypnotischen Monotonie an kindlichen Unsinnsgesang und laden zum Mitmachen ein. Ideal als Impuls, um den lieben Kleinen die musikalische Früherziehung schmackhaft zu machen. Auch regt die phantasievolle Hintergrundgeschichte nicht nur Kinder zum Träumen an. Die Suche der Patapons nach dem geheimnisvollen Objekt 'Es' am Rand der Welt und ihre finale Versöhnung mit dem anfangs verhassten Zigaton-Stamm sind ebenso mystisch wie kindgerecht.



# SPIELE FÜR KINDER

Mobile Spiele für Kinder gibt es wie Sand am Meer, doch nicht jedes kindgerechte Spiel ist auch sein Geld wert. Andererseits werden viele von Profizockern gepriesene Titel in den Augen unserer Jüngsten zu langweiligem Erwachsenenquatsch. Unsere Spielesammlung enthält Kauftipps für drei kindgerechte Kategorien: 'Spannende Spiele', die mit Spielwitz statt Brutalität genug Aufregung für flinke Spielkinder bieten; 'Lustige Spiele', die besonders dann Spaß machen, wenn Besuch im Kinderzimmer ansteht; und 'Schlaumeier-Spiele', bei denen der Lerneffekt und ein kluges Konzept im Mittelpunkt stehen. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit präsentieren wir die populärsten Titel und nennen die wichtigsten Alternativen. Garantiert USK-geprüft, spielerisch hochwertig und pädagogisch wertvoll.

## Spannende Spiele



Riesenpilze in luftiger Höhe: Selbst dramatische Szenarien wirken bunt & freundlich.

### New Super Mario Bros.

frei USK

Nintendos sympathischer Klempner steht seit Generationen für familienfreundlichen Spielspaß. Im technisch und spielerisch brillanten Jump'n'Run wird auf dem DS die bekannte Formel 'Rennen, über Abgründe springen und auf Gegner hopsen' ein ums andere Mal genial variiert. Reisen auf gigantischen Tausendfüßlern, Sprungpassagen im Pilzwald oder die Erkundung witzig-gruseliger Geisterhäuser inklusive.

**FAZIT DER SPIELETESTER**

**Hüpfmeister:** In jeder Hinsicht vorbildliches Jump'n'Run mit perfekter Steuerung und Spannungsgarantie. Kein Level gleicht dem anderen!

**PÄDAGOGISCHES POTENTIAL**

**Frustbewältigung:** Beim ersten Versuch unfair erscheinende Geschicklichkeitsprüfungen lassen sich mit etwas Übung bewältigen.

**ALTERNATIVEN**

| | | |
|---|---|---|
| **Ratchet & Clank: Size Matters**<br>**USK-Einstufung:** ab 12 Jahren **System:** PSP | Actionspiel für ältere Kinder mit frei kombinierbarem Rüstzeug. | Das Spielprinzip betont Teamarbeit und Freundschaft. |
| **Lego Star Wars: Die komplette Saga**<br>**USK-Einstufung:** ab 6 Jahren **System:** DS | Die witzige SciFi-Saga im Stil des dänischen Klötzchen-Imperiums. | Regt zum Nachempfinden der Medienwelt mit Bausteinen an. |

## Lustige Spiele



Fröhlich singend wabbeln die LocoRocos durch ihre Bilderbuch-Welt.

### LocoRoco

frei USK

Im Mittelpunkt des zuckersüßen PSP-Hits steht neben der Navigation der gallertartigen Spielfiguren durch ihre knalligen Tonpapierlandschaften der ulkige Gesang der possierlichen Kerlchen! Um diese ins Ziel zu kullern, neigt man die Landschaft per PSP-Schultertasten. Mehrere LocoRocos verschmelzen dabei zu einem wabbeligen, fröhlich singenden Puddingwesen.

**FAZIT DER SPIELETESTER**

**Irrwitzig:** Süße Gesänge und eine einfach-geniale Steuerung zaubern ein Lächeln auf Spielergesichter.

**PÄDAGOGISCHES POTENTIAL**

**Schwerkraft-Simulator:** Nur wer die Gesetze der Schwerkraft begreift, bringt die LocoRocos nach Hause.

**ALTERNATIVEN**

| | | |
|---|---|---|
| **Cooking Mama**<br>**USK-Einstufung:** o. Altersbeschr. **System:** DS | Lecker-lustiges Kochen per Touchscreen in der Cartoon-Küche. | Spielerisch lernen, was die Mama in der Küche macht. |
| **Mario Party DS**<br>**USK-Einstufung:** o. Altersbeschr. **System:** DS | Partyspaß voller kauziger Minispiele für mehrere Teilnehmer. | Wie das Brettspiel 'Mensch ärgere Dich nicht': Nomen est Omen! |

## Schlaumeier-Spiele



Eine Welt für sich: "Animal Crossing" ist virtuelles Puppenhaus und Sandkasten in einem.

### Animal Crossing: Wild World

frei USK

Wohnen in einem virtuellen Haus: Das bringt viele Pflichten, aber auch das Recht auf eine kunterbunte Lebenssimulation mit sich. Geld muss verdient, die Einrichtung verbessert und unzählige Interaktionsmöglichkeiten in der Umgebung des Hauses wollen entdeckt werden. Die soziale Komponente unterstreicht die Option zur Online-Kommunikation mit anderen Spielern.

**FAZIT DER SPIELETESTER**

**Super-Sandkasten:** Liebevolle Grafik, sympathische Charaktere: lebenslustige Weltsimulation voller Interaktion und Kommunikation mit anderen Spielern.

**PÄDAGOGISCHES POTENTIAL**

**Wirtschaftssinn & soziale Intelligenz:** Vermittelt den verantwortlichen Umgang mit Geld und das Aufrechterhalten sozialer Kontakte mit realen Freunden.

**ALTERNATIVEN**

| | | |
|---|---|---|
| **Lumines 2**<br>**USK-Einstufung:** o. Altersbeschr. **System:** PSP | Kluges Puzzlespiel mit ästhetischer, erleuchteter Optik. | Klötzchenstapeln unter Zeitdruck fördert die Hand/Auge-Koordination. |
| **Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging**<br>**USK-Einstufung:** o. Altersbeschr. **System:** DS | Einfach zu bedienende Denksport-Aufgaben in motivierender Form. | Ersetzt keinen Mathe-Unterricht, trainiert aber Kopfrechnen und vieles mehr. |

ihrer Verpackung mehr preis, als ein unbeleckter Käufer vermuten würde. Demnach verrät z.B. der Stil des Packungsmotives schon eine ganze Menge über eine mögliche Eignung für minderjährige Spieler. Abschließend einige Erfahrungswerte aus unserem Testeralltag: Niedliche Tiere und Männlein im Cartoon-Stil sind eher geeignet als naturalistisch gestaltete Figuren, die bösen Blickes mit großen Waffen hantieren. Allerdings ist diese Einteilung allein noch lange nicht ausreichend und manchmal irreführend. Zur Sicherheit hilft da der Blick auf den Klappentext. Stehen dort ausschließlich Phrasen, von denen man sich wünscht, sie mögen niemals in den Sprachschatz des eigenen Kindes gelangen, sollte man das Programm im Regal lassen. Ähnlich sieht es mit Spielen aus, deren Packungen vor Superlativen strotzen, aber jegliche Beschreibung des Spielablaufes vermissen lassen. Hier hat man es ziemlich sicher mit Ramsch zu tun. Eine zweischneidige Sache sind dagegen Angebote, deren Figuren und Motive aus TV-Serien oder Kinofilmen bekannt sind. Einerseits kann man bei Umsetzungen von Animationsstreifen oder Kinderserien recht sicher sein, dass Inhalt und Texte des Spiels ebenso unbedenklich sind wie die Vorlage. Andererseits wissen wir als Tester um die häufig hingeschluderte spielerische Qualität dieser Marketing-Produkte und bewerten solche Adaptionen oft als minderwertig. Auch ein hervorragender, besonders wertvoller Film macht leider nicht automatisch ein gutes Spiel. Am Ende hilft eben oft – und dieser Hinweis in eigener Sache mag uns an dieser Stelle noch gestattet sein – der Blick in das Fachmagazin des Vertrauens. *mw*

So werten die Experten!

# Spiele-Test >>

## Die Bewertung

**Schwierigkeit**
Ist das Spiel einfach oder schwer?

**Zirka-Preis**
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

**Sprache**
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

**Alternativen**
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

**Pro & Contra**
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

**Multiplayer**
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

**Grafik**
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

**Sound**
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Cybermedia, Deutschland |
| Hersteller >> | Team MAN!AC |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1) |



**Name des getesteten Spiels**

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — online und lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

**Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.**

## Der DS-Faktor

**Hier wird der DS-Faktor erklärt**

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon









**Spielspaß**
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

## Das Team


**Martin Gaksch**
Spielt zurzeit:
Secret Agent Clank (PSP)
Gradius Collection (PSP)
Metal Slug 7 (DS)

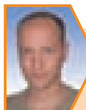

**Oliver Schultes**
Spielt zurzeit:
Viva Piñata DS (DS)
Guitar Hero: On Tour (DS)
Echochrome (PSP)


**Thomas Stuchlik**
Spielt zurzeit:
Civilization Revolution (DS)
SimCity Creator (DS)
Lock's Quest (DS)


**Jan Königsfeld**
Spielt zurzeit:
Dragon Quest: Die Chronik... (DS)
Bangai-O Spirits (DS)
Guitar Hero: On Tour (DS)


**André Kazmaier**
Spielt zurzeit:
Echochrome (PSP)
Viva Piñata DS (DS)
Tiger Woods PGA Tour 09 (PSP)


**Ulrich Steppberger**
Spielt zurzeit:
10 gewinnt (DS)
Lego Batman (PSP)
Space Invaders Extreme (PSP)


**Oliver Ehrle**
Spielt zurzeit:
Sonic Chronicles (DS)
Super Monkey Ball (iPhone)
R-Type Tactics (PSP)


**Matthias Schmid**
Spielt zurzeit:
Bangai-O Spirits (DS)
Metal Slug 7 (DS)
Power Stone Collection (PSP)


**Michael Herde**
Spielt zurzeit:
Prince of Persia: The Fallen King (DS)
Sophies Freunde: Modern Dance (DS)
Star Wars: The Force... (PSP)


**Marcus Grüner**
Spielt zurzeit:
Lego Batman (PSP)
Echochrome (PSP)
City Life DS (DS)


**Max Wildgruber**
Spielt zurzeit:
Dragon Quest: Die Chronik... (DS)
Final Fantasy 4 (DS)
Final Fantasy 5 Advance (GBA)

Leseführung >>

## Die Spiel-Genres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

**Rennspiel**
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

**Denken**
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

**Reaktion**
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

**Sport**
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

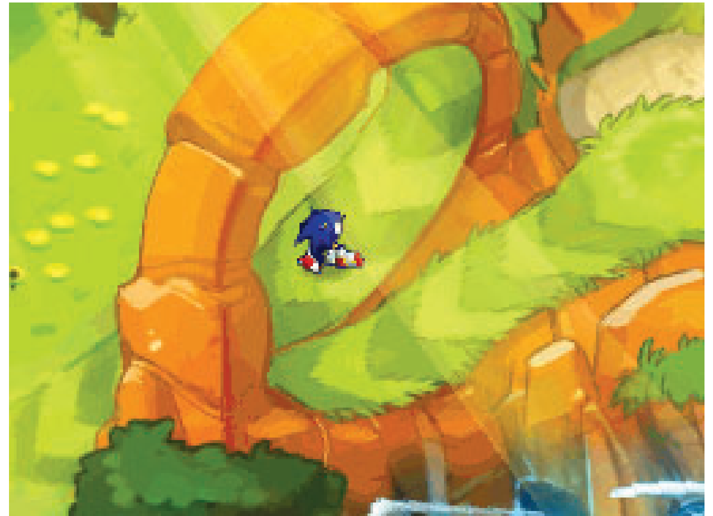
**Action**
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

**Abenteuer**
Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures – wenn Ballern & Co. die zweite Geige spielen und die Story in den Mittelpunkt rückt.





DS Die Hornissenkönigin startet die Stachelattacke: Wenn Ihr flink auf den eingeblendeten Knopf hämmert, könnt Ihr ausweichen!



DS Sucht den Pfad: Die vielen Kullerelemente aus den "Sonic"-Jump'n'Runs dienen hier als himmelhohe Abkürzungen und Sprungbrett zu entlegenen Plattformen.

## Die dunkle Bruderschaft

# Sonic Chronicles

**Abenteuer >> Action-Rollenspiel**



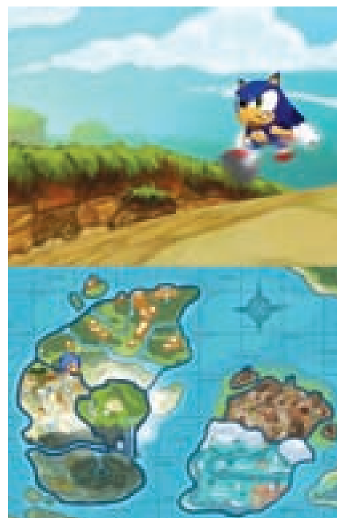



Den blauen Sega-Igel Sonic und seinen Gegenspieler Dr. Eggman kennt man aus zahllosen Jump'n'Runs, in denen man mit atemberaubender Geschwindigkeit dem Obermotzkampf entgegenrollt. Dabei war die Handlung stets Nebensache, denn eigentlich geht's immer um dasselbe: Eggman will die Weltherrschaft an sich reißen und Sonic muss die finsteren Pläne durchkreuzen.

Im ersten Rollenspiel um die Sonic-Clique ist die Sache etwas komplizierter, schließlich gilt Eggman schon lange als verschollen. Trotzdem tauchen seine Roboter in allen Teilen der Abenteuerwelt auf und seine ehemaligen Stützpunkte werden von Plünderern heimgesucht. Will sich diese dunkle Bruderschaft etwa der Waffen des sagenhaften Erfinders bemächtigen oder handelt sie gar im Auftrag des Doktors? Sonic und seine zehn Freunde gehen der Sache auf den Grund: In zahlreichen Missionen pfeift Ihr Gefährten wie Amy, Rouge und Big the Cat zusammen, um in Kooperation mit der Armee von Central City den Schurken das Handwerk zu legen. Dabei stößt die Truppe auf Relikte zweier Klans, die in grauer Vorzeit die Schlacht um den Planeten schlugen.

### Rätselhafte Suche

Die verzwickte Handlung wird in Kapiteln präsentiert, deren Aufgaben Ihr in der Kommandozentrale und bei Einheimischen in den mehr als 20 Oberweltabschnitten erplaudert. Weil man die Dialoge mit Fragen und Antworten mitgestalten darf, kommt auch bei längeren Verhandlungen kaum Langeweile auf – schließlich können geschickte Fragen weitere Details lüften. Außerdem schmunzelt Ihr gelegentlich, wenn Ihr die Charaktere reizt; besonders Amy sorgt mit Zickenterror für reichlich Tohuwabohu. Ein Besuch in Tails' Labor lohnt sich ebenfalls, hier lässt sich die Party zusammenstellen. Nur vier Freunde dürfen gleichzeitig am Einsatz teilnehmen, bei der Wahl stehen die individuellen Talente der Figuren im Mittelpunkt. Denn nur mit Sonic kann die Party durch Steilwandkurven, Röhren und Looping rasen, während Tails mit dem Helikopterschweif Abgründe über-



DS Rasante Renderfilme bringen selbst in die Oberweltkarte Action.



**Oliver Ehrle**

8 von 10

**"Viel Schwung dank reichlich Action"**

Eigentlich gehört für mich Sonic ebenso wenig in ein Rollenspiel wie Mario in einen Flipper, Bioware hat mich jedoch eines Besseren belehrt. Die vielen Röhren, Schanzen und Loopings bringen Dynamik in die Abenteuerwelten, die mit ihren vielschichtigen Pfaden und versteckten Mechanismen obendrein den Grips fordern – von wegen Kinderspiel, hier kommen auch Profis ins Grübeln! Dank taktisch unterschiedlich ausgebildeter Monster bleiben die Kämpfe spannend, zumal die Geschicklichkeitsprüfungen reichlich Konzentration fordern: Wer mächtige Treffer landen will, muss sich ordentlich zusammenreißen. Zudem spielt die umfangreiche Story herrlich mit Euren Erwartungen: Ihr mögt kaum glauben, dass sich Amy tatsächlich eine Affaire anlacht – was für ein Biest!

### Die Rollenspielprofis >> Bioware

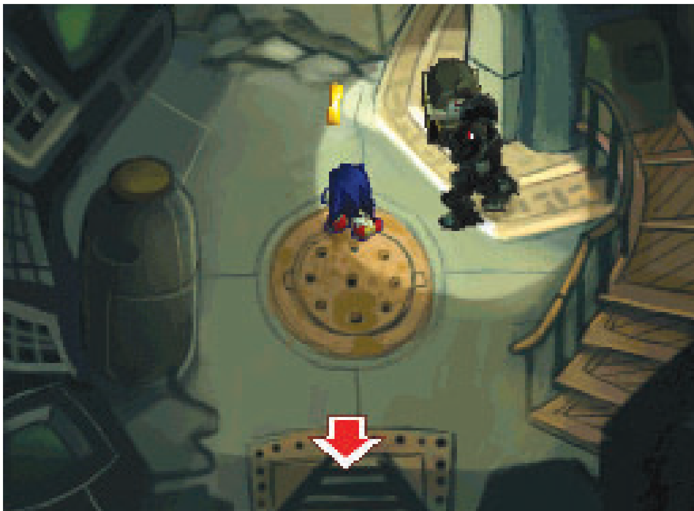
Der kanadische Entwickler Bioware wurde 1995 gegründet und gilt unter PC-Zockern als Garant für aufregend inszenierte Abenteuer, die auf dem Regelwerk des klassischen Pen&Paper-Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ basieren. Berühmt wurde Bioware durch die Serien „Baldur's Gate“ und „Neverwinter Nights“ (Bild), Konsolenzocker dürfen sich an den Xbox-360-Spielen „Jade Empire“ und „Mass Effect“ erfreuen. „Sonic Chronicles“ ist Biowares erstes DS-Game und insgesamt ihre mobile Premiere.





DS Wie verzwickt die Abenteuerwelt tatsächlich ist, lässt sich nur mit Überblick erahnen. Unsere aus etwa 20 Bildschirmen zusammengesetzte Karte zeigt den Süden von Central City und veranschaulicht, wie z.B. Shops gleichzeitig als Hüpf-Plattformen dienen.

fliegt. Knuckles erklimmt wiederum Steilwände und Amy zertrümmert mit dem Hammer sperrige Kisten. Wer auf den verzwickten Karten die mit Sternen markierten Missionsziele erreichen will, muss alle relevanten Kunststücke auf dem Kasten haben. Weil sich die Kraxeleien über zahlreiche Plattformen, Berge und Höhlen erstrecken, ist das gar nicht so leicht: Da führen unterirdische Röhren schon mal ans andere Ende der Karte, wo eine Kraxelwand die Party auf einen Hochpfad führt. Jetzt dienen alle einstigen Hindernisse als Sprungplattformen zum Obermotz. Allerdings muss man diese erst vervollständigen: Diverse Schalterrätsel setzen z.B. Maschinen wie Kran und Zugbrücke in Gang, welche Zugang zu neuen Plattformen gewähren. Selbst erfahrene Abenteurer werden sich an manchem Rätsel den Kopf zerbrechen, denn zu passender Gelegenheit teilt sich das Team. Dann muss jede Figur einen individuellen Beitrag leisten, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Trotz der vielen Ebenen und manch aberwitzigem Parcours sind die Welten überschaubar – nicht zuletzt dank hilfreicher Automap.



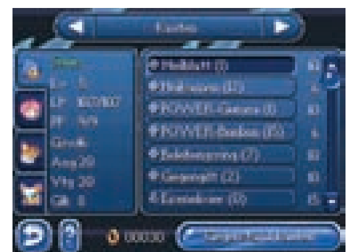
DS Eggman spickt seine Festungen mit Fallen. Wer sich dem Ring nähert, wird von den gefürchteten Swatbots flankiert – seid jederzeit auf Überraschungen vorbereitet.

## Stylus-Schlachten

Natürlich müssen Sonic und seine Kumpane auch finstere Rivalen, allerhand mechanische Kolosse und tierische Monster wie Riesenkäfer sowie Zwillingswürmer bekämpfen. Diese patrouillieren auf der Oberwelt oder locken Euch zu besonderen Gelegenheiten in Hinterhalte. Ihr dürft ihnen auch in den Rücken fallen und so die Überraschungsrunde zu Eurem Vorteil nutzen: Beim Kampf stehen sich Helden und Feinde gegenüber, Ihr wählt vor jeder Angriffsrunde eine oder zwei Aktionen für jede Figur. Denn Eure Schützlinge teilen mehrfach aus, sie können doppelt angreifen oder Spezialmanöver und Item-Einsatz einschieben. Neben dem Gebrauch von Heilsamen und Gegengift lernen die Helden auch eigene Schlachttechniken. Amy verleiht ihren Freunden mit einem Kuss mehr Kampfgeist, Tails sabotiert die Mechanik von Robotern und Rouge bringt den Feind mit falschen Edelsteinen aus dem Konzept. Zudem sind je nach Gegnertyp verschiedene Taktiken nötig; die wuchtigen Swatbots etwa muss man allesamt gleichzeitig k.o. schlagen, weil sie sich nach einer Schlummerrunde reparieren. Ihr experimentiert auch mit Elementattacken wie Feuer und Eis, um den Schaden zu optimieren.



DS Der Kommandant befiehlt Missionen, dann informieren Aufgabenliste und Markierungen auf der Automap.



DS Im Shop gibt's Heilutensilien, aber auch Ausrüstung wie verschiedene Schuhe und Klamotten.

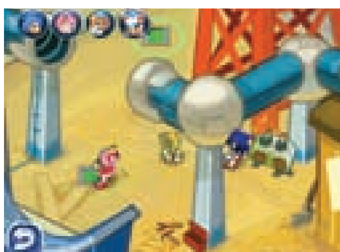





DS Die zahllosen Chao-Wesen verleihen den Helden vielfältige Talente und können per WiFi getauscht werden. Mittels Transfer lassen sie sich entwickeln.



DS Wenn der Feind die Flucht ergreift, rennt Ihr hinterher. Überspringt die Kisten, sammelt Ringe und nutzt die Beschleuniger, um die Monster einzuholen.





DS Manche Pfade müsst Ihr vervollständigen: Hier aktiviert die Party Strom und Lenkpult, um mit dem Kran eine Röhre einzufügen – dann kann Sonic hindurch flitzen!

Neben der Strategie hat die Echtzeit-Action wesentlichen Einfluss aufs Kampfgeschehen. Sämtliche Spezialattacken gelingen nur, wenn Ihr z.B. eingeblendete Bögen mit dem Stylus nachzeichnet. In der Defensive lassen sich dagegen Angriffe abwehren, wenn Ihr flink erscheinende Buttons tippt oder einen Knopf vielfach hämmert. Dabei spielt das Timing eine wichtige Rolle: Wenn Eure Manöver sitzen sollen, müsst Ihr Eure Aufregung im Zaum halten. Geschickte Abenteurer können so den mächtigsten Angriffen ausweichen und die Schlagkraft der Truppe vervielfachen; mangelnde Ausrüstung oder Effizienz lässt sich schwungvoll ausgleichen. Auch die Flucht spielt man: Auf einer Hindernisstrecke gilt es Kisten zu überspringen und Beschleuniger zu nutzen, um übermächtigen Ungeheuern zu entkommen oder in die Flucht geschlagene Widersacher einzuholen.

| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Entwickler | >> Bioware, Kanada |
| Hersteller | >> Sega |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Crisis Core: Final Fantasy 7 (86 von 100 in Ausgabe 12) |
| DS | Dragon Quest: Chronik der Erkorenen (84 von 100 auf Seite 44) |



**Sonic Chronicles**

| | |
|---|---|
| Pro | + klasse Mix aus Action und Rätseln |
| | + trickreiche Teamwahl |
| | + anspruchsvolle Kämpfe |
| | + humorvolle Handlung |
| | + jederzeit speicherbar |
| Contra | - per WiFi nur Chao-Tausch |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

**Geglückte Sonic-Neugeburt: hochkarätiges, liebevolles Rollenspiel mit Geschicklichkeitseinlagen.**

**DS-Faktor**

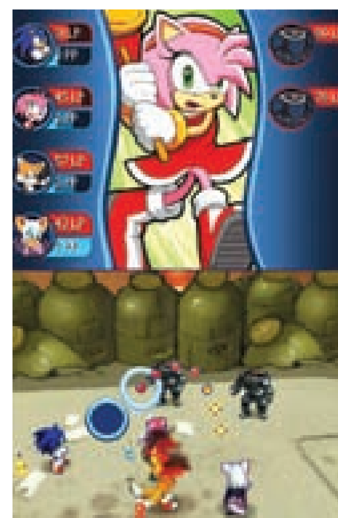
Die Steuerung funktioniert komplett über den Touchscreen, lediglich der Einsatz von Spezialmanövern in der Oberwelt lässt sich alternativ per Schultertaste auslösen. Der obere Bildschirm verzückt mit Renderszenen und assistiert Euch mit Kampfstatistiken sowie der Automap, denn der untere Screen zeigt einen eher begrenzten Ausschnitt der Oberwelt. Das Mikrofon kommt während des kompletten Abenteuers nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

## Trainieren & Sammeln

Ansonsten funktioniert das drollige Rollenspiel wie jedes andere seiner Art. Die Figuren kassieren Erfahrungspunkte, die sie in höhere Levels befördern. Dann verbessern sich ihre Eigenschaften wie Schnelligkeit, Angriff und Verteidigung. Neben dem natürlichen Wachstum darf man beim Level-Aufstieg eigene Punkte verteilen, zudem locken Spezialpunkte. Mit diesen kauft Ihr besondere Manöver in drei Klassen, die aufeinander aufbauen. Man kann also zielstrebig ein starkes Talent züchten oder aber mehrere, dafür schwächere Talente nutzen.

Das gilt aber nur für die Spezialmanöver im Kampf, denn alle akrobatischen Manöver für die Oberwelt verbessern die Helden bei vorgegebenen Level-Hürden. So kann es passieren, dass Ihr für manche Hindernisse – etwa einen besonders breiten Graben – die Party erst mal mit Kämpfen trainieren müsst. Deshalb bringt die Flucht vor Duellen auf lange Sicht nur Umstände, das Sonic-Team will sich vor keiner Gefahr drücken. Zum Glück greifen Euch die Chao-Wesen unter die Arme, deren Eier Ihr im Chao-Garten ausbrütet: Jedes Chao besitzt eine Eigenschaft, die sich auf sein Herrchen überträgt – so können sich die Träger elementare Schlagboni verschaffen, doppelt Erfahrungspunkte abräumen oder sich im Notfall wiederbeleben lassen. *oe*



DS Amys Hammer macht sie alle platt, wenn Ihr der Stylus-Bewegung folgt.

**Genre-Sprung >> Sonic auf Abwegen**

Sonic als Rollenspielheld, ist der Igel jetzt übergeschnappt? Sicher nicht, denn Ausflüge in andere Genres sind für das Sega-Maskottchen nichts Neues – selbst auf Handhelds! Erste Mobilexperimente wagt Sonic 1994 auf dem Game Gear, mit dem er über die Kartpisten von zwei „Sonic Drift"-Episoden (siehe Bild) brettert. An isometrischen Rätsellevels versucht er sich ein Jahr später in „Sonic Labyrinth". Auch das Kräftemessen ist ihm nicht fremd: In „Sonic Battle" (GBA) fliegen die Fäuste, sportlicher bleibt „Sonic Rivals" (PSP) und "Mario und Sonic bei den olympischen Spielen" (DS).



# Dinosaur King

**Abenteuer >> Rollenspiel**







DS Helden, Bösewichte und Dinos werden sympathisch präsentiert, die Rollenspielumgebung ist allerdings selbst für Retrofans optisch und inhaltlich zu simpel.

Im Pokémon-Nachahmer "Dinosaur King" dreht sich alles um die Dino-Pistole, mit der man Saurierfossilien zum Leben erweckt. Die böse Alpha-Gang hat sie geklaut und richtet damit jede Menge Unheil an. Deshalb folgen ihnen die Helden Max und Rex per Teleporter rund um den Globus: Ihr erplaudert bei den Bewohnern der Städte Missionen, erkundet die Umgebung und spürt die Bösewichte in diversen Höhlen und antiken Gewölben auf. Die Kämpfe mit insgesamt 70 Dino-Arten funktionieren wie doppeltes Knobeln: Jeder Saurier gehört zu einem der sechs Elemente und besitzt jeweils drei Attacken, die sich auskontern. Per WiFi dürft Ihr mit Freunden kämpfen und tauschen. *oe*



**Oliver Ehrle**

6 von 10

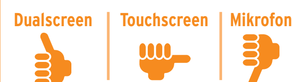
**"Die Alpha-Gang lässt sich leicht austricksen"**

Wem die "Pokémon"-Abenteuer zu komplex sind, der greift zu "Dinosaur King": Weniger Elemente und nur drei Angriffstypen gestalten die Kämpfe recht simpel, zumal sich die Gegner bei der Wahl von Schere, Stein und Papier leicht durchschauen und dann austricksen lassen – man gewinnt ohne Energieverlust, erfahrene Rollenspieler fühlen sich deshalb unterfordert. Die Oberweltgrafik ist altbacken, dafür erwecken aufwändige 3D-Kämpfe, viele Zwischenbilder und putzige Portraits die Protagonisten zum Leben.

## DS-Faktor

Mit detaillierten Übersichtskarten, Manga-Bildern und Stimmungsportraits ist der obere Bildschirm die optimale Ergänzung zur recht unspektakulären Rollenspielumgebung auf dem unteren Display. Der Touchscreen kommt bei Menüs zum Einsatz, ohne Feuerknopfkommandos geht aber nichts.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> leicht**

| | |
|---|---|
| **Entwickler** | >> Sega, Japan |
| **Hersteller** | >> Sega |
| **Zirka-Preis** | >> 40 Euro |
| **Sprache** | >> deutscher Text |
| **Termin** | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| **PSP** | **Monster Hunter Freedom 2** (83 von 100 in Ausgabe 9) |
| **DS** | **Pokémon: Perl- & Diamant-Edition** (86 von 100 in Ausgabe 9) |



**Dinosaur King**

**Pro**
- 70 animierte Dinoarten
- viele Manga-Grafiken
- allerhand Sidequests

**Contra**
- anspruchslose Computerintelligenz
- altbackenes Oberwelt-Design
- kaum echte Herausforderungen

**Multiplayer** 5 von 10

1 bis 2 – lokal und online, ein Modul pro Spieler

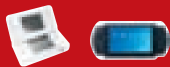
**Grafik** 6 von 10

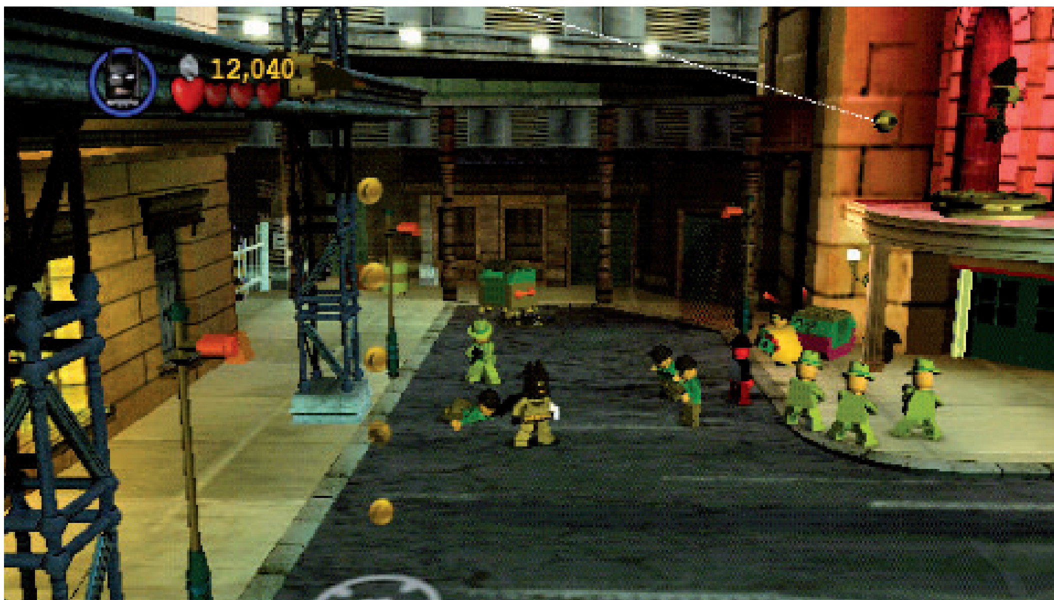
**Sound** 7 von 10



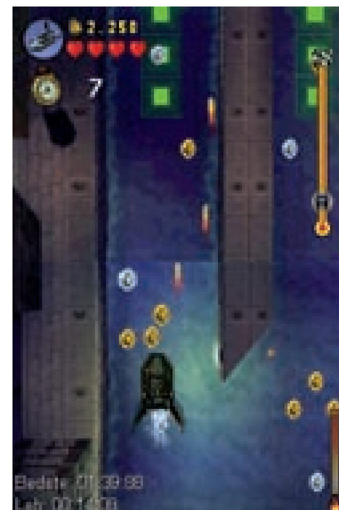

**SPIELSPASS**

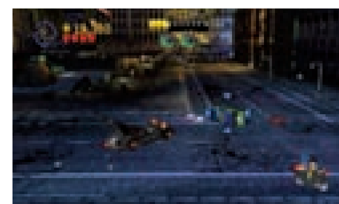
**Trainiert Dinos: recht simples Zucht-Rollenspiel im fröhlichen Manga-Stil.**





PSP Viel Feind, viel Ehr: Die Schergen des Riddler machen mit den Ganoven von Clayface gemeinsame Sache. Mit Nahkampfattacken und Würfen rückt Ihr dem kriminellen Abschaum zu Leibe.


PSP Auf dem Nintendo DS spielt Ihr die Vehikel-Missionen in der Draufsicht...


PSP ...auf der PSP meist aus der Third-Person-Perspektive.

# Lego Batman

Abenteuer >> Action-Adventure


Bereits "Lego Indiana Jones" zeigte, dass Leinwandhelden im Lego-Format humorvoll auf die Schippe genommen werden und trotzdem ihren ursprünglichen Charme behalten können. Fans der Comic-Fledermaus reagierten auf die Ankündigung einer 'Legofizierung' allerdings mit Zweifeln. Klappt das Klötzchen-Prinzip auch mit einem Superhelden, der in einem schwarzen Fledermauskostüm Angst und Schrecken in der Unterwelt von Gotham City verbreitet? Kann ein "Lego Batman" witzig sein und den dunklen Ritter zugleich würdig präsentieren? Ja, denn Warner stellt dem Entwicklerstudio Traveller's Tales die Zeichentrickserie "Batman: The Animated Series" von 1992 als Vorbild zur Verfügung. So sind alle prominenten Personen in Gotham City auch im Lego-Gewand unverkennbar und charmant.

Sowohl auf PSP als auch DS herrscht Chaos in Gotham City: Sämtliche Bösewichter sind aus dem Arkham Asylum geflohen und versetzen die Stadt mit Beutezügen und Überfällen in Aufruhr. Für Batman und Robin wird es eine lange Nacht, denn jeder Gegenspieler muss wieder hinter Schloss und Riegel gebracht werden.

## Fledermaus in Legoland

In bewährter Lego-Manier zieht das dynamische Duo gemeinsam durch die Straßen, wobei jederzeit die aktive Figur gewechselt werden kann. Mit dem Batarang entwaffnet Ihr per Wurf feindliches Fußvolk, simple Nahkampfattacken erledigen den Rest. Handfeste Ar-


**Ulrich Steppberger**
8 von 10
**"Nervige Kämpfe trüben den gelben DS-Spaß"**

Ganz ehrlich? Langsam reicht es mir mit Lego-Spielen. Ich mag die putzigen Klotzabenteuer eigentlich schon, doch jetzt wird es Zeit für eine Pause. "Lego Batman" wäre der ideale Abschluss, denn in einigen Aspekten gefallen mir die Streifzüge der Comic-Fledermaus besser als die von Indiana Jones: Die Schurkentruppe von Batman bringt mehr Stimmung in den nicht mehr ganz so frischen Spielablauf. Und wenn Ihr die Bösewichte selbst spielt, sorgen ihre Spezialfähigkeiten für Lacher. Dank der verschiedenen Anzüge und der vernünftig einsetzbaren Schusswaffen fallen die Rätsel abwechslungsreich aus. Schade finde ich allerdings, dass die Grafik hin und wieder ins Ruckeln kommt, weil das Handheld nicht so leistungsstark ist wie die Heimkonsolen der neuesten Generation. Auch vermisse ich PSP-eigene Ideen und den Zweispieler-Modus - da flattert die Fledermaus auf dem DS etwas besser.


**Marcus Grüner**
8 von 10
**"Auf dem DS ein Muss für Comic-Fans"**

Obwohl ich auch die PSP-Version von "Lego Batman" schätze, hat die DS-Version bei mir einen besonderen Stellenwert. Zwar kann die Grafik nicht mit der PSP-Version mithalten, die in Comicform präsentierten Zwischensequenzen faszinieren mich dafür um so mehr - gezeichnet wirkt der Lego-Flattermann immer noch düster und dunkel. Trotzdem geht der Lego-typische Humor nicht verloren.
Das Spiel selbst kann das Niveau seiner Systembrüder halten: Zwar sind die Fahrzeugmissionen durch den Wechsel in die Vogelperspektive spielerisch etwas flacher, aber trotzdem spaßig. Die veränderten Levels vermitteln Atmosphäre und bieten Abwechslung auf dem Niveau der PSP-Version. Lediglich der Einsatz des Batarang sollte flexibler sein. "Lego Batman" schafft es auf jeden Fall, sowohl junge als auch erwachsene Bat-Fans zu faszinieren und zu amüsieren.



PSP Fledermaus mit grünem Daumen? Wenn Batman sich ans Steuer einer Planierraupe setzt, geht es rund in Poison Ivys Garten.


DS Auf dem DS wird die Story in schicken Comic-Bildern erzählt.


PSP Strafzettel hält er für überbewertet: Im schicken schwarzen Sprengmeister-Outfit entledigt sich Batman eines falsch geparkten Lasters.

gumente alleine bringen Batman und Robin aber nicht weiter, nur mit Teamwork lassen sich die Wege durch die 15 Missionen beschreiten. Ständig müssen Hebel betätigt, Kästen verschoben und beides eventuell vorher noch zusammengebaut werden, wobei stets die individuellen Fähigkeiten beider Helden nötig sind. Die Fledermaus kann sich an Haken per Batarang und Seil hoch ziehen, während sich Akrobatensohn Robin an Fahnenstangen emporschwingt und durch kleine Schächte klettert.

## Kostümfest

Batman wäre kein Batman, hätte er nicht für (fast) jede spezielle Situation einen entsprechenden Kampfanzug parat. Diese tauchen in den Levels an bestimmten Punkten auf und bieten neue Fähigkeiten, ohne die es im Spiel bald nicht mehr weitergeht. So schlüpft der Flattermann in ein Bombenleger-Outfit, Robin streift sich einen High-Tech-Anzug mit Magnetstiefeln über. Dieser Kostüm- und Fähigkeitenwechsel ist in das Teamwork-Konzept fest eingearbeitet und sorgt für Abwechslung. Schon bald wird ersichtlich, wo welcher Held und welches Kostüm gefragt ist. Auch bei den (in mehrere Phasen unterteilten) Duellen mit der Schurkenprominenz von Gotham City spielen die Outfits eine wichtige Rolle. Zum Glück steht an den entsprechenden Stellen stets der passende Kleiderwechsler parat – jedoch nur mit einem bestimmten Exemplar. Sind Batman und Robin nicht zu Fuß unterwegs, geht es am Steuer von Batmobil, Batboat oder Batwing in actionlastigen Verfolgungsjagden zur Sache.

## Bat-Pause

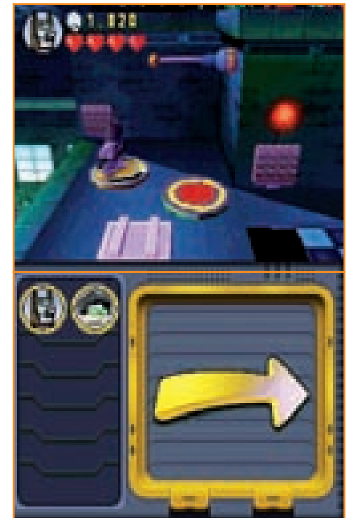
Zwischen den Missionen kann sich der Spieler in die liebevoll gestaltete Bathöhle zurückziehen. Hier werden bereits absolvierte Missionen mit anderen Figuren bestritten (und so neue Geheimnisse entdeckt), für die gesammelten Lego-Münzen am Bat-Computer neue Extras eingekauft oder Mini-Games gestartet (Letzteres nur auf dem DS, dafür mit zweitem Spieler). Wer das Heldenleben satt hat, kann auch schurkisch agieren. Die Bat-Bösewichte sind allesamt spielbar und bekommen gar eigene Missionen spendiert. So ist es etwa als Joker Eure Aufgabe, das Polizeioberhaupt Gordon zu fangen, damit Batman ihn später wieder retten kann.

Beide Versionen unterscheiden sich trotz gleicher Story und Konzept deutlich. Auf der PSP schwingen sich Batman und Robin durch das gleiche Abenteuer wie auf den großen Konsolen. Der DS bekam eigene Locations und überarbeitete Levels spendiert, die sich trotzdem im gleichen Story-Rahmen halten und technisch problemlos dargestellt werden.

Die humorvollen Zwischensequenzen genießt Ihr auf Sonys Handheld teils in Echtzeit, teils als Video. Sie verleihen dem Lego-Werk den gewohnt ulkigen Humor, ohne den dunklen Ritter dämlich dastehen zu lassen – das ist Robins Job. Der DS muss mit langatmig ablaufenden Comic-Standbildern auskommen, um die gleiche Story zu erzählen. Witz und Charme tut dies jedoch keinen Abbruch, sondern würdigt die Lego-Fledermaus genauso gut wie die animierte Variante der PSP. *ma*



DS Echt ätzend: Ohne seinen Spezialanzug wäre Robin hier aufgeschmissen. Für den dunklen Ritter muss erst noch eine Brücke gebaut werden.



**DS-Faktor**

Der zweite Bildschirm kommt nur bei den Missionen mit Bat-Vehikeln zur Geltung. Abgesehen davon wird der Touchscreen unterstützt, aber nicht erzwungen: Fast alle Aktionen könnt Ihr auch per simplem Knopfdruck ausführen – vorbildlich. Lediglich Bomben-Batman verlangt Berührungskommandos. Im freien Spiel wird per Touchscreen zwischen erspielten Figuren gewechselt, was Menüs unnötig macht. Und das Mikro? Das schweigt.

| Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon |
|---|---|---|
|  |  |  |

**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Traveller's Tales, England |
| Hersteller | >> Warner Brothers |
| Zirka-Preis | >> 30/40 Euro (PSP/DS) |
| Sprache | >> komplett deutsch |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Lego Indiana Jones** (74 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Lego Indiana Jones** (81 von 100 in Ausgabe 12) |



**Lego Batman** (PSP)

**Pro**
- stilsicherer Humor
- zugänglicher Spielablauf
- Kostüme mit neuen Fähigkeiten

**Contra**
- Grafik teils ruckelnd
- weit entfernte Kamera
- kein Mehrspieler-Modus

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10




SPIELSPASS

Witzig inszeniertes Bauklotz-Abenteuer mit abwechslungsreichen Knobelaufgaben und einfacher Steuerung.



**Lego Batman** (DS)

**Pro**
- humorvolle Präsentation
- gute Steuerung
- originelle Kostüme...

**Contra**
- ...aber weniger als auf PSP
- unflexibles Batarang-Handling
- Kämpfe etwas hektisch

Multiplayer: 5 von 10



1 bis 2 – lokal, ein Modul für alle

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



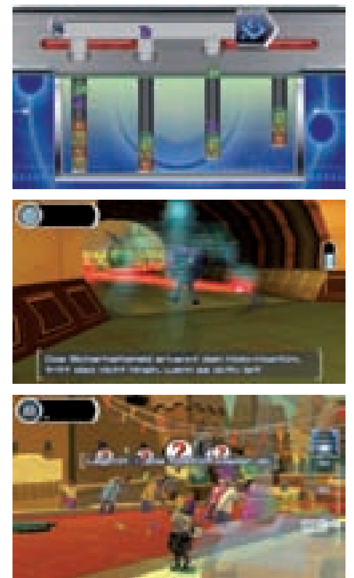

SPIELSPASS

Auf Kleinformat zurecht geschneidertes und frustfreies Lego-Abenteuer mit optionalem Touchscreen-Einsatz.






PSP Clank hat als smarter Geheimagent kein so großes Arsenal dabei wie sein Kumpel Ratchet, er ist aber alles andere als wehrlos: Unter seinen Spion-Hilfsmitteln findet sich unter anderem ein durchschlagskräftiger Flammenwerfer.



PSP Türschlösser knacken, getarnt schleichen, Feinde observieren: Clank ist für alles gerüstet.

# Secret Agent Clank

**Abenteuer >> Action-Adventure**



Nachdem mit "Daxter" (ohne Spitzohr Jak unterwegs) der erste Ausflug eines sonst eher passiven Heldenbegleiters schon eine Weile her ist, tritt nun ein weiterer bekannter Juniorpartner auf der PSP ins Rampenlicht.

In „Secret Agent Clank" ist es nämlich ausgerechnet Lombax Ratchet, der Hilfe braucht: Wegen eines angeblichen Juwelendiebstahls sitzt der bisherige Held hinter Gittern, beteuert aber seine Unschuld. Trotz aller Beweise mag es sein Freund Clank einfach nicht glauben und macht sich auf die Suche nach Hinweisen, was wirklich hinter der Sache steckt. Wie gut, dass er in seiner Freizeit schon immer als blecherner James Bond unterwegs war – diesmal setzt er seine Spionfähigkeiten zur Rettung des pelzigen Kumpels ein.

"Secret Agent Clank" wagt damit den Spagat zwischen dem altbewährten "Ratchet & Clank"-Konzept – springen, hüpfen, ballern – und neuen, weniger offensiv geprägten Zutaten. Kein Wunder, schließlich ist der kleine Roboter einfallsreich, aber bei weitem nicht so für gut für Actiongefechte vorbereitet wie sein inhaftierter Langzeit-Partner.

## Klein, aber oho

Zur Mimose wird er jedoch keineswegs: Auch als Smoking-tragender Spion hat Clank ein paar Asse im Ärmel, um sich aufdringliche Feinde vom Leib zu halten. Sei es mit Handkantenhieben der Metallfaust oder einem gezielten Wurf der modischen 'Schmeißfliege' (die sonst



**Ulrich Steppberger**

8 von 10

**"Spiel wie Held: klein, aber oho."**

Als Fan der Serie war ich gespannt, ob der ewige Assistent Clank wirklich ein ganzes Spiel stemmen kann – und die Antwort ist ein klares "Ja!" Die Idee, seinen fiktiven Agenten-Hintergrund auszubauen, macht sich bezahlt, wird aber nicht jedem gefallen: Denn Ballereinlagen sind damit natürlich seltener als bisher. Mir gefallen die Schleichabschnitte und die eingestreuten Herausforderungen mit Ratchet oder Captain Qwark sehr gut, auch wenn gerade die vom Schlappohr nicht sonderlich originell ausfallen. In Sachen Steuerung und Technik hat sich seit dem Vorgänger nichts geändert, hier ist also Qualität garantiert. Leider ist der ganze Spaß erneut recht kurz, während die Rhythmuseinlagen so manche Länge aufweisen – trotzdem gebe ich mit Clank gerne den PSP-Spion.

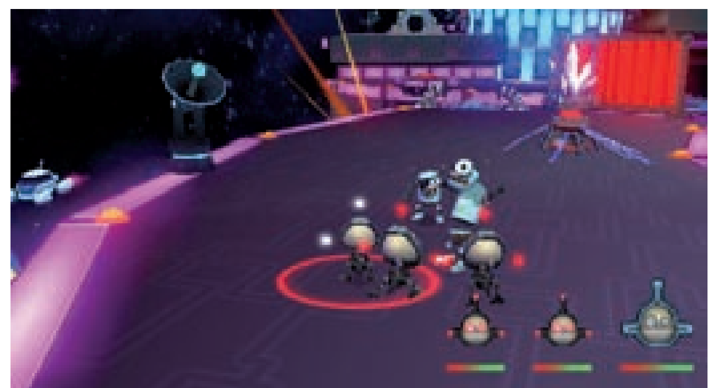


**André Kazmaier**

6 von 10

**"Ein Clank ist noch lange kein Solid Snake."**

Der kleine Blechkamerad hat die actionlastigen Abenteuer von Kumpel Ratchet stets aufgelockert. In der Hauptrolle ist Clank leicht überfordert; verglichen mit "Metal Gear Solid: Portable Ops" spielen sich die Schleicheinsätze unausgegoren. Die Steuerung ist nicht besonders präzise, die Überwältigungen durch Knöpfchendrückerei uninspiriert. Auch sonst fühlt sich das Spiel eher an wie ein Schnellschuss als echte Weiterentwicklung. Die solide Technik, die Ulrich lobend erwähnt, finde ich in Zeiten von Grafik-Granaten wie "God of War: Chains of Olympus" reichlich unspektakulär. Klar, die meisten Konkurrenz-Produkte steckt "Secret Agent Clank" in die Tasche, mich langweilt das Spiel trotzdem. Schade auch, dass die Multiplayer-Modi des Vorgängers ersatzlos gestrichen wurden.



PSP Die Gadgetbots haben für ihre Geheimeinsätze dazugelernt und können jetzt auch ohne Clanks Aufsicht aktiv werden.

PSP Obwohl Ratchet hinter Gittern sitzt, dreht er keine Däumchen: Regelmäßig kommt es zu Arena-artigen Ballereinlagen gegen die anderen Insassen.

PSP Captain Qwark, wie er leibt und lebt: Die Bossduelle des trotteligen Superhelden verändern sich schon mal mittendrin, wenn er gerade seine Märchen ausplaudert.

den Kragen ziert) – von Wehrlosigkeit kann keine Rede sein. Lieber ist Clank allerdings listig unterwegs: Wenn er durch Gänge schleicht und Überwachungslichtern ausweicht, kann er sich an markierten Stellen verstecken und so die Entdeckung durch Wachen vermeiden. Laserbarrieren neutralisiert Ihr mit einer Ladung Tinte aus einem Spionfüller und patrouillierende Feinde attackiert Ihr am besten von hinten. Nähert Ihr Euch unerkannt, aktiviert Ihr eine kurze 'Clank-Fu'-Einlage: Drückt innerhalb kurzer Zeit die eingeblendete Knopfkombination, und Euer Ziel geht sofort zu Boden. Noch eleganter wird's, wenn Ihr die Holotarnung aufgespürt habt: Mit dieser verpasst Ihr Euch die Hülle eines anderen Charakters und könnt unerkannt herumspazieren – solange Euch die Originalvorlage nicht erspäht.

Natürlich dürfen für den Blech-Bond typische Agententätigkeiten nicht fehlen: Überwindet akrobatisch fiese Laserfallen, becirct eine gegnerische Roboterdame mit einem wagemutigen Tänzchen oder zeigt keine Nerven bei Pokerpartien mit hohen Einsätzen. Dafür kommt eine Spielmechanik zum Einsatz, die Fingerspitzengefühl von Euch verlangt. Am unteren Bildrand laufen seitlich Knopf- und Richtungskombinationen durch, die Ihr zum richtigen Zeitpunkt drückt – ohne Takt- und Rhythmusgefühl tappt Ihr leicht vorbei und bringt Euren Helden dann in Bedrängnis.

Nicht alle Aktivitäten lasten auf Clanks schmächtigen Schultern. In einigen Abschnitten kommen seine kleinen Robohelfer zum Einsatz, die diesmal eigenständig agieren und ihn entweder als Bodyguards schützen oder Wege freischalten, die nur durch Teamwork aktivierbar sind. Zudem bleibt Euch nicht verborgen, wie es Ratchet gerade geht. Regelmäßig wird ins Gefängnis gewechselt, wo der Lombax gefährliche Zeiten überstehen muss. Gelegentlich schlüpft Ihr in seine Haut und ballert Euch ganz wie bei den traditionellen Vorgängern durch die Angriffe seiner Mithäftlinge. Der Kniff dabei: Clank kann in seinen Abschnitten Waffen für Ratchet kaufen und sie ihm schicken; dieser ist dankbar und tut sich so leichter bei seinen Gefechten.

## – Debüt für den Dummy –

Letzter im Bunde ist schließlich der liebenswerte Tollpatsch Captain Qwark. Der hat mit der Hauptstory wenig zu tun, ist aber gerade durch die Galaxie unterwegs, um seine vermeintlichen Memoiren verfassen zu lassen. Dazu sucht er Orte seiner angeblichen Heldentaten auf, die rein zufällig aus Obermotzduellen bestehen, die eigentlich Ratchet oder Clank absolviert hatten. Ihr spielt sie nun auf Basis seiner Hirngespinste nach und müsst deshalb gegen dicke Brocken ran, die Qwark in seiner Fantasie mit zusätzlichen Fähigkeiten großredet. *us*

PSP Auch unterwegs hat Clank nicht seine Ruhe: Bei einer Snowboard-Hatz rempelt Ihr Roboschergen an die Wand und achtet auf plötzliche Abgründe.

PSP Tätigkeiten wie Pokermatches, Tanzeinlagen und akrobatisches Überwinden von Lasersperren wurden in lange Passagen von rhythmischem Knopfdrücken gebettet.

### Die volle Boni-Ladung

Wie bei alle anderen "Ratchet & Clank"-Episoden – quer durch die Sony-Systeme – können fleißige Spieler auch in "Secret Agent Clank" Goodies freischalten. Dazu gehören Cheats ebenso wie die ominösen Herausforderungen, deren Siegbedingungen Ihr erst Erknobeln müsst. Auch ein besonders knifflig zu findendes Quartier mit zusätzlichen Skizzen ist mit dabei, bleibt aber ganz hartnäckigen Zockern vorbehalten. Leichter bekommt Ihr dagegen die alternativen Outfits, mit denen Ihr die Stars herumwandern lasst. Als besondere Belohnung gibt es einen Klamottensatz, der nur freigeschaltet wird, wenn Ihr einen Spielstand des Vorgängers "Size Matters" auf dem Memory Stick habt.

| | |
|---|---|
| Schwierigkeit | mittel |
| Entwickler | High Impact Games, USA |
| Hersteller | Sony |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | komplett deutsch (USK 12) |
| Termin | im Handel |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4) |
| DS | **Star Wars: Lethal Alliance** (82 von 100 in Ausgabe 6) |

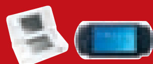
**Secret Agent Clank**

| | |
|---|---|
| Pro | + gelungene Grafik<br>+ spaßige Spion-Atmosphäre<br>+ interessante Minispiel-Einlagen... |
| Contra | – ...die aber teils langatmig gerieten<br>– Steuerung gewöhnungsbedürftig<br>– nicht sonderlich lang |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

**82** von 100 SPIELSPASS

Gelungenes Hüpfabenteuer mit Charme und frischen Ideen, das sein Potenzial aber nicht ausreizt.





PSP Tony Hawk's Pro Robo-Skater – nutzt Rampen und Quarterpipes, um mit Wall-E an entlegene Orte zu gelangen und neue Bereiche zu erkunden.

# Wall-E

Abenteuer >> Action-Adventure



Ein neuer Pixar-Film? Dann darf ein passendes Spiel nicht fehlen, deshalb geht auch "Wall-E" auf fröhliche Handheld-Hatz. Für die PSP wurden sogar neue (und sehenswerte) Rendersequenzen produziert. In 18 teils sehr fordernden Welten steht meist der namensgebende Roboter im Mittelpunkt, gelegentliche Rennspielabschnitte bewältigt seine nicht minder putzige Blechfreundin Eve.

Lasert Euch den Weg durch Wächterblech und Kisten, fahrt und hüpft, was die Mechanik hergibt. Rätsel warten in Form von simplen Memory- und Reaktionstests, auch sonst hält sich die Innovation in Grenzen: Öffnet Türen durch das Sammeln blauer Behälter und schleudert Müllwürfel auf bestimmte Logos, um Schalter zu aktivieren. In der Ego-Ansicht zoomt und zielt Ihr hakelig auf Roboter und Artefakte, in der 'Third-Robot'-Perspektive hilft Euch dagegen eine Autolock-Funktion. Segnet Wall-E das Zeitliche, müsst Ihr an nicht immer faire Rücksetzpunkte zurück. Neben ein paar Bonusabschnitten sowie dem Epilog mitsamt mehreren kurzen Aufgaben schaltet Ihr auch einige Mehrspieler-Abschnitte frei.

Streicht Ihr den spaßigen Action-Anteil der PSP-Fasssung, landet Ihr bei der wesentlich kürzeren und knobellastigen DS-Umsetzung. Bei der lautet das Motto "Absolviere Raum für Raum mit monotonen Schalterrätseln und spärlichen Geschicklichkeitseinlagen". Statt des Lasers stehen verschiedene Schrottwürfel als Waffenersatz zur Verfügung. Neu sind außerdem härtere Gegnertypen, die Euch mit einem Treffer erledigen. *mm*



PSP Solid Snake wäre stolz: Auch Wall-E beherrscht Tarntechniken.

| Schwierigkeit >> leicht bis schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> Asobo Studio, USA (PSP) Helixe, USA (DS) |
| Hersteller | >> THQ |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | Lego Star Wars 2 (74 von 100 in Ausgabe) |
| DS | Lego Star Wars: Die komplette Saga (74 von 100 in Ausgabe 10) |



**Wall-E (PSP)**

| | |
|---|---|
| Pro | + hübsche Grafik<br>+ gute Musik und Soundeffekte<br>+ großer Umfang, nah am Film... |
| Contra | – ...aber kaum echte Abwechslung<br>– schlecht ausbalancierte KI<br>– zu sensible Steuerung |

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Gelungene Filmumsetzung mit Charme, die frustresistente Filmfans bis zum Schluss an die PSP fesselt.



**Wall-E (DS)**

| | |
|---|---|
| Pro | + atmosphärische Cut-Scenes<br>+ teils gewitzte Schalterrätsel... |
| Contra | – ...die sich ständig wiederholen<br>– zu harte Bestrafung bei Fehlern<br>– Musik fehlt, dafür gute Effekte<br>– Eve-Level: Frust statt Abwechslung |

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

49 von 100 SPIELSPASS

Vergebene Chance: Diesen Puzzle-K(r)ampf hat der sympathische Wall-E nicht verdient.

**Ulrich Steppberger** 7 von 10

**"Auf der PSP könnte es 'Wall-uii' heißen... "**

...DS-Besitzern dagegen entfährt ein gequältes 'Wall-iih'". Wer mit dem knuffigen Ein-Roboter-Aufräum-Kommando spielen will, der holt sich die Fassung für Sonys Handheld. Bei der macht es Laune, durch die Levels zu rasen, über Rampen zu flitzen und den kleinen Racker von der Erde durch den Raumkreuzer und zurück zu begleiten. Ganz anders die DS-Version: Die ist nicht nur hässlich, auch spielerisch haut sie keinen um. Abwechslung im Leveldesign bzw. mitreißender Sound oder gar Musik sind Fremdwörter für die Entwickler. Die sensible und teils hakelige Steuerung haben beide "Wall-E" gemeinsam, allerdings nervt sie auf dem DS mehr: Die Kollisionsabfrage ist pingelig, Schüssen und Abgründen weicht Ihr schwer aus.



PSP Wenn Ihr mit Eve unterwegs seid, wird's meistens sehr rasant.



DS DS-Besitzer haben ständig die Umgebungskarten im Blick.

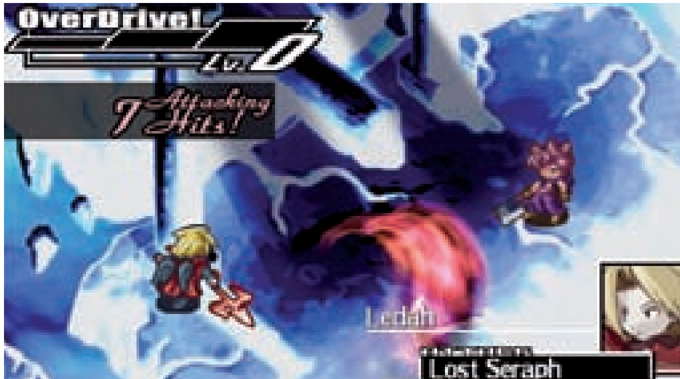
**DS-Faktor**

Die DS-eigenen Features bleiben weitgehend ungenutzt, denn der Stylus ist ebenso überflüssig wie das Mikro. Auf dem oberen Schirm lenkt Ihr Wall-E durch die Levels; der Touchscreen liefert eine gute Übersichtskarte und gibt Aufschluss über die Steuerung des kleinen Müllverwerters in Form von selbst erklärenden Icons inklusive der Buttonbelegung. Dies ist gerade am Anfang ein nette Hilfestellung und macht einen Blick in die Anleitung überflüssig.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

## The Promised Land
# Riviera

**Abenteuer >> Rollenspiel**




PSP Energiewelle und Negativblitz: Die Spezialeffekte der Overdrive-Attacken sind optisch aufbereitet, aber bei weitem keine Grafikwunder.

Das außergewöhnliche Abenteuer „Riviera" erlebt bereits sein zweites Update: Ursprünglich wurde es 2002 für das Japan-Handheld Wonderswan Color entwickelt, 2004 folgte eine Version für GBA – jetzt sind auch PSP-Besitzer an der Reihe. Neu dazu kamen einige Handlungsszenen, Sprachausgabe und die überarbeitete Grafik. Abgesehen von den ausdrucksstarken Dialogen sind die Verbesserungen allerdings halbherzig, z.B. lässt sich bei den meisten Figuren kein Gesicht erkennen – die Stimmung von Helden und Feinden verraten eingeblendete Portraits.

Ihr spielt Engel, die das gelobte Land Riviera von Dämonen befreien: Dazu stürmt Ihr in sieben Kapiteln diverse Kerkerlabyrinthe, in denen Ihr Euch Raum für Raum fortbewegt. In diesen warten Schatzkisten, versteckte Mechanismen und natürlich Dämonen, die in Rundenkämpfen niedergestreckt werden. Kern des Kampfsystems sind die mächtigen Overdrive-Manöver, für die man spirituelle Energie sammelt. Neben Erfahrung kassieren die Helden für Siege Trigger-Punkte, die für alle Aktionen wie 'Kiste öffnen' und 'Geheimnis untersuchen' nötig sind – das ist für Abenteurer gewöhnungsbedürftig. *oe*

| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Entwickler | >> Sting, Japan |
| Hersteller | >> 505 Games |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> komplett englisch |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **Final Fantasy 4** (86 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Dragon Quest: Chronik der Erkorenen** (84 von 100 in dieser Ausgabe) |



**Oliver Ehrle**
6 von 10
**"Sympathisch, aber nicht mehr zeitgemäß"**

"Riviera" merkt man die Retro-Vergangenheit auf den ersten Blick an – raumweises Erkunden und Trigger-System gestalten den Abenteuerverlauf schwerfällig. Die Kämpfe spielen sich abgesehen vom gelegentlichen Overdrive-Einsatz altbacken und mit nur drei Mitgliedern ist die Party zu begrenzt für komplexe Taktiken. Die einzigen Echtzeitelemente entpuppen sich als simple Reaktionstests, in denen man vorgegebene Richtungskommandos drückt, um Fallen zu entschärfen – 2008 erwarte ich mehr! Leider hat sich niemand die Mühe gemacht, neue Elemente wie etwa einen Mehrspieler-Modus einzubauen. Aller Kritik zum Trotz besitzt "Riviera" einen gewissen Manga-Charme, der Fans von Exoten in seinen Bann ziehen wird.



**Riviera: The Promised Land**

**Pro**
- lebendige Handlung
- massig Manga-Grafiken
- exotisches RPG-Konzept

**Contra**
- spielt sich etwas holprig
- nur oberflächlich überarbeitet
- kaum Echtzeitelemente

Multiplayer: nich möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



60 von 100 SPIELSPASS

**Ebenso exotisches wie spielerisch altbackenes RPG, das die Grenze zum interaktiven Manga streift.**

## Die legendären Abenteuer
# Lego Indiana Jones

**Abenteuer >> Action-Adventure**



PSP Vor malerischer Kulisse schuftet Indy: erst einen Aufzug aktivieren, dann aufs Dach klettern und eine Maschine reparieren, während Lama und Lady herumstehen.

Lego-Fans haben zurzeit die Qual der Wahl: Mit Batman durch Gothams Gassen flattern oder Indy rund um den Globus begleiten? Entscheidet Ihr Euch für den Archäologen, spielt Ihr die ersten drei Filme in 18 Abschnitten nach. Wie schon in "Lego Star Wars" vermöbelt Ihr Feindvolk und löst simple Knobelaufgaben. Vom Dschungel über vereiste Berglandschaften bis nach Indien führt Indys Reise. Immer dabei: einer von vielen Partnern mit individuellen Stärken. Mit einem Druck auf die Dreieck-Taste wechselt Ihr jederzeit zum Begleiter. Ob höher springen, Schrifttafeln entziffern oder enge Tunnel erkunden – jede Eigenschaft öffnet neue Pfade auf der Suche nach Geheimnissen und der begehrten Lego-Währung, mit der Ihr diverse Boni kauft. Indy selbst nutzt seine Peitsche im Kampf und springt damit über Abgründe oder zieht sich an Mauern hoch.

In puncto Präsentation macht Indy eine tolle Figur, in Sachen Begleiter-Intelligenz eine mäßige: Oft lungern diese unnütz im Weg herum oder bleiben nicht dort stehen, wo sie es sollten. Dieses Problem ist nicht neu in Lego-Spielen, könnte aber durch einen Zweispieler-Modus gelöst werden. Der fehlt hier unverständlicherweise, schließlich gab es ihn beim zweiten "Lego Star Wars" schon. Schade drum! *mh*



**Michael Herde**
7 von 10
**"Für Abenteurer mit Sammelwahn"**

Das Rezept aus Lego und Filmlizenz funktioniert auch auf der PSP, allerdings mit Einschränkungen. Weil es hier keinen Zweispieler-Modus gibt, muss ich mich mit der dubiosen Intelligenz meines Begleiters herumärgern. Häufig steht der Partner unbeteiligt im Weg! Dafür sieht das Spiel prima aus, lediglich ein paar unschöne Streifen in den Filmsequenzen stören das Bild. Mitunter ist die Grafik so detailreich, dass kleine Gegenstände in der Pracht untergehen. Die Musik klingt prima, Sprachausgabe gibt es leider nicht. Wer die Wahl hat, greift aber zur besseren DS-Version.

| Schwierigkeit >> leicht | |
|---|---|
| Entwickler | >> Traveller's Tales, England |
| Hersteller | >> Activision |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **Lego Star Wars 2** (75 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | **Lego Indiana Jones** (81 von 100 in Ausgabe 12) |



**Lego Indiana Jones**

**Pro**
- tolle Grafik
- viele freispielbare Extras
- witzig präsentiert

**Contra**
- doofe Begleiter
- kein Zweispieler-Modus
- Story schwer verständlich für Kids

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10



74 von 100 SPIELSPASS

**Gelungenes Abenteuer mit vielen Boni zum Freispielen, das leider keinen Zweispieler-Modus bietet.**






DS Leviathan, der König der Beschwörbaren, wird erst zu Eurem Verbündeten, wenn Ihr ihn in seiner Meeresdrachen-Form besiegt habt!




DS Praktisch: Im Auto-Modus laufen die Kämpfe mit voreingestellten Aktionen von selbst ab – prima zum gediegenen Hochleveln in Bus und Bahn.

# Final Fantasy 4

Abenteuer >> Rollenspiel

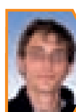





16 Jahre ist es her, dass die "Final Fantasy"-Serie mit Teil 4 ihren 16-Bit-Einstand auf dem Super Nintendo gab. Mehr Drama und SciFi-Elemente in der Handlung, sagenhafte fünf Partymitglieder auf dem Kampfbildschirm und die Einführung des 'Active Time Battle'-Systems genügten 1991 für einen wegweisenden Rollenspiel-Hit. Auf dem DS wird die gute alte Zeit lebendig: Nach dem Remake von "FF 3" im letzten Jahr (Test in Ausgabe 7), beglückt uns dasselbe Entwicklerteam nun mit einer prachtvollen 3D-Fassung von Teil 4.

## Weltrettung Deluxe 3D

Im Kern bleibt alles beim Alten: Zu Fuß, auf dem Rücken eines Chocobo-Vogels oder an Bord eines Luftschiffs erkundet Ihr die wundervolle Welt des ehemaligen Dunkelritters Cecil, der als frisch gebackener Paladin sogar bis zum Mond reist, um die Elementar-Kristalle der Welt zu retten. Dabei navigiert Ihr immer nur einen von insgesamt fünf pummelig proportionierten Protagonisten durch trutzige Burgen, feuchtkalte Grotten und gewaltige Techno-Türme – der Rest der Truppe ist unsichtbar. Erst wenn Ihr nach einigen Schritten einen Zufallskampf ausgelöst habt, seht Ihr Eure anderen Mitstreiter auf einem Schirm. Jetzt läuft alles im Rhythmus des altehrwürdigen 'ATB'-Systems: Ist der Zeitbalken einer Figur voll, dürft Ihr mit einem von fünf Kommandos ins Kampfgeschehen eingreifen. Neben Stan-



**Max Wildgruber**

9 von 10

**"Das beste Final Fantasy 4 aller Zeiten!"**

Square-Enix hat vorbildliche Renovierungsarbeit geleistet: Die effektreiche 3D-Optik sieht noch einen Tick besser aus als beim Vorgänger, die Sprachausgabe bringt bislang ungekannte Dramatik und sinnvolle Neuerungen verbessern das Remake, ohne das Original-Konzept zu entstellen. Zwar ließ ich persönlich den kleinen Pochka links liegen, denn Rydias traditionelle Beschwörungen wie Odin, Leviathan und Bahamut sind mehr nach meinem Geschmack, dafür bin ich ein Riesenfan der 'vererbbaren' Fertigkeiten. Endlich kann ich nach Herzenslust meine Helden optimieren, experimentiere mit der unberechenbaren Zwillingsmagie oder jage der ultimativen Fähigkeit zur 'sicheren Reise' ohne Zufallskämpfe hinterher. Also endlich mal ein "Final Fantasy", das man mehrmals durchspielen kann.



**Jan Königsfeld**

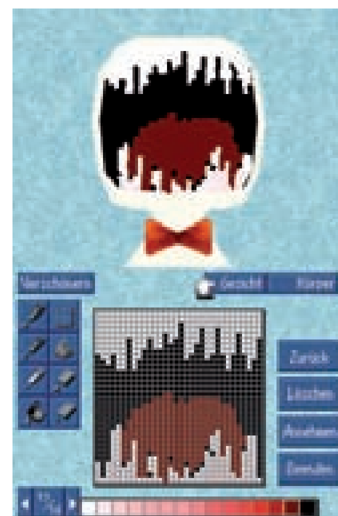
8 von 10

**"Würdiges Remake eines Klassikers"**

Im Gegensatz zu Max bin ich von der neuen 3D-Optik nicht restlos überzeugt. Im Direktvergleich zu den Sprites in "Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen" ist mir der komplette 3D-Look von "Final Fantasy 4" zu matschig. Das mag auf dem DS wahrscheinlich nicht besser klappen. Ansonsten kann auch ich kaum Negativpunkte vorbringen: Durch die Neuerungen lohnt sich selbst für Veteranen ein Blick auf Cecils DS-Abstecher. Wer vor zwei Jahren die weichgespülte GBA-Version locker durchgezockt hat, wird sich wundern, wie sehr manche Bosse im Original-Schwierigkeitsgrad zwiebeln können. Trotzdem bleibt "FF 4" immer fair und die neuen Zwischensequenzen mit Sprachausgabe setzen Maßstäbe auf dem DS. Eine überaus gelungene Neuauflage des Rollenspiel-Klassikers.



DS Die Automap auf dem unteren Bildschirm hilft bei der Orientierung.



DS Pochkas Gesicht malt Ihr per Stylus selbst – ein bissiges Vergnügen!



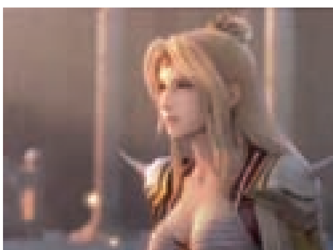

DS Tief unter der Oberfläche des Mondes versteckt sich der optionale Boss 'Dunkle Bahamut'. Der feurig-furiose Drache bewacht mit Ragnarök Cecils Waffe und gibt die Klinge erst nach einem hitzigen Gefecht preis.

dard-Aktionen wie Angriff oder Verteidigung besitzt jeder Held individuelle Spezialfähigkeiten. Dragoner Kain springt z.B. aus dem Bild und kommt nach einigen Augenblicken mit einem vernichtenden Luftangriff über Eure Feinde. Insgesamt ergeben sich so zusammen mit dem obligatorischen Item- und Ausrüstungs-Management mannigfaltige Möglichkeiten, Eure Truppe taktisch zu trimmen.

## — Poetische Schlachtplatte —

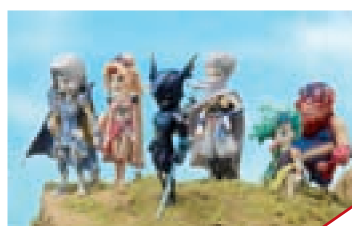
Das ist auch gut so, denn die vielgestaltige Feindesschar verfügt im DS-Remake über die ursprüngliche Stärke des japanischen Originalspiels. Elementarlords, Riesenkraken und untote Drachen wollen mit wohlüberlegter Strategie zur Strecke gebracht werden. Garniert wird die schwierige Schlachtplatte mit neu produzierten Storysequenzen in Spielgrafik. Hier zeigen die Restauratoren von Matrix, was sie technisch auf dem Kasten haben: Flüssig animierte Charaktermodelle mit ausdrucksstarker Mimik schwingen Reden, schwören Rache oder lamentieren über den Tod eines Mitstreiters. Viele Szenen wurden mit englischer Sprachausgabe unterlegt, die kongenial übersetzten deutschen Texte tragen zum poetischen Gesamteindruck bei. Neben der Aufmachung renovierte Matrix auch behutsam etliche Spielelemente. Die Kampfmenüs der Charaktere sind individuell belegbar, ein Autokampf-Modus lässt Standardgefechte ohne Euer Zutun ablaufen. Oberwelt und Dungeons werden automatisch kartographiert und spezielle Items verleihen Euren Recken neue Fähigkeiten. So stolpert Ihr nach Bosskämpfen oder dem Ausscheiden eines Gruppenmitgliedes über Fertigkeiten wie Auto-Heilung, Treten oder Konter, die Ihr frei auf die Charaktere verteilt. Um sämtliche Fähigkeiten zu sammeln, müsst Ihr "FF 4" dreimal durchspielen!

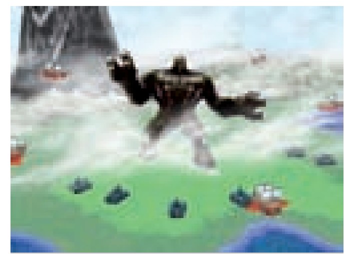
Matrix' grundlegendste Neuerung heißt Pochka. Der kleine weiße Gnom ist neuerdings das Alter Ego der Beschwörerin Rydia. Auf Wunsch nimmt er ihre Stelle im Gefecht ein und kämpft mit Statuswerten, die Ihr in einfachen Stylus-Minispielchen verbessern könnt. Bei fetten Chocobos ruft Ihr jetzt nicht nur Bonus-Features wie das Bestiarium auf, sondern absolviert auch Pochkas Training, zeichnet ihm ein neues Gesicht oder legt ihm freigespielte Kostümchen an. Per WiFi könnt Ihr Euren Pochka gegen die Kreationen anderer "Final Fantasy 4" Spieler antreten lassen. *mw*


DS Holde Maid: Weißmagierin Rosa im Look des CGI-Intros.

### Final-Fantasy-Figuren >> Helden-Miniaturen

Niedliche Figürchen im 'Super Deformed'-Look des Spiels könnt Ihr im Internet bei z.B. Play-Asia.com bestellen. Für knapp 20 Euro bevölkern Cecil, Rosa, Rydia, Kain und Edge Eure Sammlervitrine. Einzeln erhältlich sind die Figuren etwas teurer, dann könnt Ihr aber auch den rotbärtigen Cid zu Eurer Miniaturen-Party gesellen. Ein ordentliches Diorama wie auf dem Bild gibt's so leider nicht zu kaufen. Hier gilt: selber Basteln!




DS Size matters: Der Koloss von Babil streckt die Waffen.


DS Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die tragische Story.

### DS-Faktor

Die Oberwelt sowie sämtliche Dungeons, Dörfer und Burgen werden auf dem Zweit-Bildschirm kartographiert. Motivierend: Habt Ihr eine Karte zu hundert Prozent mitgezeichnet, winken Bonus-Items. Auf Wunsch steuert Ihr Cecil per Stylus, richtig genutzt wird der Touchscreen aber lediglich bei Pochkas Minispielen. Hier rechnet Ihr unter Zeitdruck oder tippt in einem Action-Minispiel Gegner an. Spielerisch aufgesetzt, aber sauber steuerbar.




**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Square-Enix, Japan |
| Hersteller | >> Square-Enix |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Final Fantasy 2 Anniversary Edition** (68 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | **Final Fantasy 3** (84 von 100 in Ausgabe 7) |



### Final Fantasy 4

| | |
|---|---|
| Pro | + neue Fähigkeiten<br>+ alter Schwierigkeitsgrad<br>+ Sequenzen mit Sprachausgabe |
| Contra | - etwas behäbige Kämpfe<br>- Ladepausen bei Beschwörungen<br>- Pochkas aufgesetzte Minispiele |

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 9 von 10



Sound: 7 von 10




SPIELSPASS

**Audiovisuell meisterhaft renoviertes RPG-Remake mit sinnvollen Neuerungen und heftigem Schwierigkeitsgrad.**






DS Typisch Toriyama: Weibliche Figuren wie Bossgegner Prima Donna treten im sexy Bunny-Kostüm an. Aber auch rotgesichtige Männer im Tigerfell sind keine Seltenheit.



DS Maya und Mina unter Tage: Die Dichte der Zufallskämpfe wird an Orten wie diesem unerträglich. Fast alle drei Schritte schaltet das Spiel hier in den Kampfmodus.

## Die Chronik der Erkorenen

# Dragon Quest

**Abenteuer >> Rollenspiel**



In Japan ist die "Dragon Quest"-Serie wesentlich populärer als die "Final Fantasy"-Reihe. Für viele westliche Rollenspielfans bleibt das bis heute unverständlich: Comic-Look statt Renderpracht und Rundenkämpfe statt ATB-Kampfsystem, was soll daran besser sein? Square-Enix gibt nun allen Zweiflern mit Nachholbedarf eine zweite Chance und bringt die klassischen Serienteile 4 bis 6 modernisiert und komplett eingedeutscht auf den DS. Den Anfang macht die vorliegende "Chronik der Erkorenen" und präsentiert schon in den ersten Spielminuten die Stärken von "Dragon Quest": charmante Optik und ein vor Witz sprühendes Skript.

### RPG in sechs Kapiteln

Das soll nicht heißen, dass die DS-Fassung des originalen vierten Teils von 1990 auf gewitzt gefüllte Textkästen reduziert wäre. Der Grafik-Mix aus 2D-Figuren und per Schultertasten schwenkbaren 3D-Arealen überzeugt auf den ersten Blick. In kräftigen Farben und fast immer ruckfrei rotieren dösige Dörflein, schnucklige Schlösschen und trutzige Türme auf beiden DS-Bildschirmen. So dreht sich das Spiel nacheinander um die Abenteuer des braven Ritters Ragnar Rauhbein, der burschikosen Zarentochter Alena, des schwergewichtigen Händlers Torneko sowie der mystischen Schwestern Maya und Mina und offenbart bald ein wiederkehrendes Element: Das bevorstehende Erwachen des Herrn



**Max Wildgruber**

8 von 10

**"Die Chronik bietet Euch fünfmal das erste Mal"**

Kennt Ihr das Gefühl, wenn in den ersten Stunden eines Spiels alles neu und unverbraucht ist? "Dragon Quest" bietet Euch dieses Feeling gleich fünfmal! Yuji Horis genialer Kapitel-Kunstgriff hält die Geschichte immer in Fahrt, lustige Dialoge und originelle Quests gibt's obendrein. Sicherlich, der spielerische Kern wird manchem Veteranen schnell zu eintönig. Wer aber z.B. als Rollenspiel-Einsteiger die klassische RPG-Formel noch nicht über hat, bekommt mit der "Chronik der Erkorenen" ein brillant geschriebenes Stück Spielegeschichte geboten. Wo sonst schlüpft man in die Haut eines Waffenhändlers inklusive Mini-Wirtschaftssimulation, kämpft als Prinzessin in einem Turnier um eine andere Thronfolgerin oder sucht auf Geheiß eines nur nachts erscheinenden Geistes Schätze?

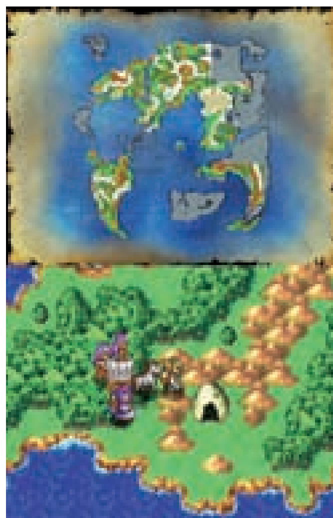


**Jan Königsschleim**

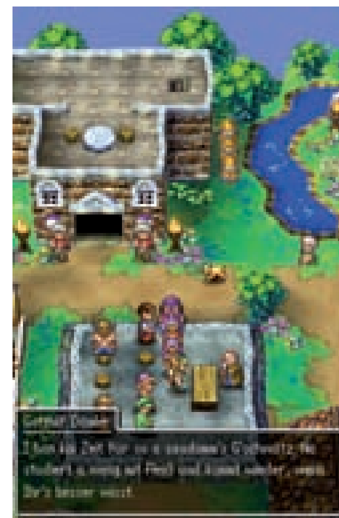
8 von 10

**"Royales RPG! Dafür steh' ich mit meinem Namen"**

Dieses wahrhaft königlich geschriebene Rollenspiel-Kleinod mundet meinem noblen Gaumen ganz vorzüglich. Nicht nur komme ich als putzig-schwabbeliger Monsterkönig selbst darin vor, auch die generelle Aufmachung gefällt jedem, der Akira Toriyamas frühen "Dragon Ball"-Bänden etwas abgewinnen konnte. Kauzige Charaktere und durchgeknallt-komische Monster geben sich die Klinke in die Hand. Etliche Dialekte sowie russische und französische Akzente runden diese bunte Mischung ab. Ebenfalls königlich: Koichi Sugiyamas Hammer-Soundtrack. Im direkten Vergleich zu "Final Fantasy 4" schneidet "Dragon Quest" allerdings etwas schlechter ab: Die simplen Rundenkämpfe lassen Komplexität vermissen, der ständige Zwang zum Aufleveln verlangt Geduld (und nervt).



DS Stute Rosa zieht brav den Planwagen, in dem passive Charaktere reisen.



DS Preisfrage: Welcher schwäbische Unternehmer wird hier veralbert?

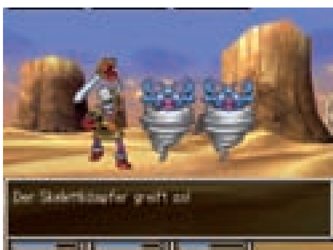



DS Im Kampf legt Ihr nacheinander die Aktionen der maximal vier Kämpfer fest. Adrette Statuetten und Pestpilze warten artig wippend, bis Ihr Eure Wahl getroffen habt, und legen erst dann mit Angriffen los, während der 3D-Hintergrund mitschwenkt.

der Finsternis und dessen Bekämpfung durch einen von himmlischen Mächten erkorenen Helden. Damit kommt die grünhaarige Hauptfigur ins Spiel, deren Namen und Geschlecht Ihr im Prolog festlegt und deren Pfad sich im fünften Kapitel mit denen der übrigen Figuren kreuzt. Von der 2001 erschienenen PSone-Version wurde zudem das abschließende Bonus-Kapitel übernommen, das einige lose Enden der Handlung zu Ende führt.

## Auf jeden Fall Aufleveln

Spielerisch bietet "Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen" bodenständige Hausmannskost. Die grundlegende RPG-Formel aus Erkundung, Rundenkämpfen, Party-Training und Item-Management wird schnörkellos umgesetzt. Bis auf einige Sidequests ist Eure Route meist klar vorgegeben.



DS Von wegen wüst und leer: Auch das Sandmeer wird bestial bevölkert.

Gespeichert wird nur in Dorf- oder Schlosskirchen; verliert Eure Party einen der simplen, aber flotten Rundenkämpfe, wird sie dort mit einem saftigen Gold-Malus auferstehen. Ständiges Aufleveln Eurer Truppe ist zwischen den Dungeons also Pflicht. Dieses an sich eintönige Prinzip wird durch zwei Umstände erträglich: Erstens dürfen ab dem fünften Kapitel die nicht aktiven Mitglieder Eurer bis zu vierköpfigen Party im Planwagen mitreisen und passiv Erfahrungspunkte gewinnen. Zweitens sind die Cartoon-Feinde aus der Feder von Akira Toriyama dermaßen possierlich animiert, dass Ihr ruhig einige Stunden damit verbingen könnt, adretten Statuetten, Monekeln oder Abartigern beim Angriff zuzusehen. Als DS-exklusives Feature dürft Ihr Eure im Rahmen des Hauptspiels erstellte, persönliche Stadt von anderen WiFi-Nutzern besuchen lassen. Größtes Plus dieser Neuauflage bleibt (neben der erstmaligen Veröffentlichung in Europa) der Ideenreichtum des Serienvaters Yuji Hori.

Der bindet die immer gleichen Spielelemente so geschickt in die Story ein, dass Ihr immer aufs Neue gespannt auf die nächste Wendung der Geschichte wartet. Unterschiedliche Dialekte und satirische Anspielungen wurden außerdem bravourös ins Deutsche übertragen und machen das Spiel noch charmanter. *mw*

### Der "Dragon Quest"-Maestro >> Koichi Sugiyama

Wer einen Beweis sucht, dass auch einfachste Soundchips mit spärlichen Kanälen zu akustischen Höchstleistungen in der Lage sind, sollte sich von Koichi Sugiyama was auf die Ohren geben lassen. Sugiyama-san gehört zum Urgestein japanischer Videospiel- und Anime-Komponisten und wird von anderen Branchengrößen wie dem "Final Fantasy"-Musikus Nobuo Uematsu als Vorbild genannt. Sugiyama verstand es schon zu NES-Zeiten, den piepsigen Soundchips der 8-Bit-Ära Klänge zu entlocken, die eher an eine Fuge von Bach oder die synkopisch-rhythmisierte Filmmusik Leonard Bernsteins erinnern. Seine "Dragon Quest"-Soundtracks sind legendär.

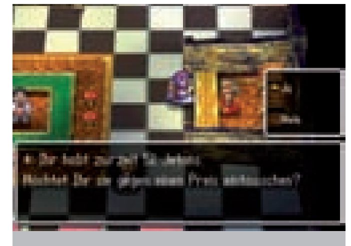




Drachenstark: Den "DQ 4"-Soundtrack gibt's in Japan auf CD.



DS Im Casino könnt Ihr Wetten auf Monsterkämpfe abschließen oder...



DS ...Eure Chips beim Pokern vervielfachen. Händler Torneko ist begeistert.

**DS-Faktor**

Zwar konnte man im Ur-"Dragon Quest" für das NES Zauberformeln per Mikrofon aufsagen, diese Funktion sucht Ihr im DS-Remake aber vergeblich. Der Touchscreen wird ebenso stiefmütterlich behandelt, ist allerdings auch nicht nötig. Die Navigation durch Märchenwelt und Menüs funktioniert per Tastendruck tadellos. Die Darstellung der prachtvollen Spielareale auf zwei Bildschirmen nutzt neben der grafischen Grandezza auch der Übersicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Square-Enix, Japan |
| Hersteller | >> Square-Enix |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Final Fantasy 2 Anniversary Edition** (68 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | **Dragon Quest Monsters: Joker** (82 von 100 in Ausgabe 11) |



**Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen**

| | |
|---|---|
| Pro | + famoses Storytelling<br>+ irrwitziges Monsterdesign<br>+ beschwingter Soundtrack |
| Contra | - eintöniges Aufleveln<br>- simple Rundenkämpfe<br>- rucklige Grafikbremser |

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10

Sound: 9 von 10



84 von 100

SPIELSPASS

Einsteigerfreundlicher, charmanter Rollenspiel-Oldie mit knalliger Präsentation und vorbildlicher Übersetzung.

## Das Grabmal des Drachenkaisers
# Die Mumie

**Abenteuer >> Action-Adventure**

| Schwierigkeit >> mittel bis schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> A2M, Kanada |
| Hersteller | >> Vivendi |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> komplett deutsch |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **Tomb Raider: Anniversary** (85 von 100 in Ausgabe 9) |
| DS | **Lego Indiana Jones** (81 von 100 in Ausgabe 12) |



**Die Mumie:** Das Grabmal des Drachenkaisers

**Pro**
- klare Sprachausgabe
- anfangs motivierende Rätsel...

**Contra**
- ...die später wegfallen
- monotone Grafik
- ungenaue Steuerung
- frustiges Leveldesign

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

**43** von 100 SPIELSPASS

**Unspektakuläre und im späteren Verlauf unfaire Abenteuer-Ballerei mit biederer Optik.**



Im dritten Teil der „Mumie“-Saga stellt Ihr Euch dem wiedererweckten Kaiser Chinas und seiner Terrakotta-Armee entgegen, die Ihr mit Hilfe des Stylus ins Jenseits zurück schickt. Ihr erkundet aus dem Film bekannte Orte wie ein chinesisches Museum, das Himalaja-Gebirge oder die legendäre Kaisergruft.

Geballert wird per Touchscreen, unterschiedliche Waffen gibt es nicht. Für erledigte Gegner erhaltet Ihr Adrenalin, mit dessen Hilfe Ihr schneller und stärker agiert; dies ist aufgrund der im weiteren Spielverlauf auftauchenden Gegnerhorden auch bitter nötig. Dementsprechend monoton gestaltet sich das Abenteuer, weil schon bald keine Überraschungen mehr warten. Auch grafisch bleibt Abwechslung aus, wenn Ihr Euch durch trostlose Umgebungen kämpft. Nur die deutsche Sprachausgabe ertönt überraschend klar aus den Lautsprechern. *bh*




DS Dumme Soldaten und unfaire Scharfschützen rauben Euch den Nerv.

**DS-Faktor**

Auf dem unteren Bildschirm werden Energie, Adrenalin und Munitionsvorrat angezeigt, bei Berührung mit dem Stylus schießt Ihr in die entsprechende Richtung. Ab und zu löst Ihr Rätsel mit Hilfe der Touchscreens, indem Ihr Runen in Euer Notizbuch übertragt und an anderer Stelle nachzeichnet. Dabei dient der Stylus als Feder, die Ihr stilgerecht vor dem Zeichnen in Tinte taucht.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 



**Oliver Schultes** — 4 von 10

**"Der Fluch der Filmumsetzungen"**

Zu Beginn hält "Die Mumie" den Spieler noch mit Schalter- und Schieberätseln bei Laune. Warum diese interessanten Elemente aber im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr spielen, wissen nur die Entwickler. Dafür zieht der Schwierigkeitsgrad rapide an: Wenn mich in späteren Levels unerreichbare Scharfschützen immer wieder aus den Pixel-Stiefeln hauen, während ich vergeblich versuche, das nächste eintönige Level-Areal zu erreichen, fällt der Spielspaß ins Bodenlose.

## Trials and Tribulations
# Phoenix Wright Ace Attorney

**Abenteuer >> Grafik-Adventure**

| Schwierigkeit >> mittel bis schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> Capcom, Japan |
| Hersteller | >> Capcom/Nintendo |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Apollo Justice Ace Attorney** (78 von 100 in Ausgabe 12) |



**Phoenix Wright: Trials & Tribulations**

**Pro**
- Abschluss der spannenden Story
- quirlige Charaktere
- durchdachte Rätsel
- viele Zusammenhänge werden klar

**Contra**
- Vorgängerkenntnis nötig
- kein Wiederspielwert

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

**78** von 100 SPIELSPASS

**Altmodisch inszeniertes Anwalts-Abenteuer, das die mitreißende Story zum gelungenen Ende führt.**



Capcom und Nintendo liefern mit "Trials and Tribulations" einen Fall fürs Kuriositäten-Kabinett. Denn der dritte "Phoenix Wright"-Teil kommt in Europa erst Monate nach dem indirekten Nachfolger "Apollo Justice" (Test in Ausgabe 12) heraus. Wieso die Reihenfolge so durcheinandergewirbelt wurde, bleibt schleierhaft. Jedenfalls haben wir nun die Möglichkeit, die Trilogie rund um den stachelhaarigen Verteidiger Phoenix Wright abzuschließen. Wer ohne Vorkenntnisse ran geht, kann alle vier Fälle durchaus lösen, ihm entgehen aber viele Details und Zusammenhänge rund um das Beziehungsgeflecht der Charaktere.

Wie die Vorgänger wurde das Justizdrama ohne große Erweiterungen vom GBA-Original umgesetzt, statt Steuerkreuz kommt eben jetzt der Stylus zum Einsatz. Mit dem navigiert Ihr durch Schauplätze und tippt die langen Aussagen und Unterhaltungen durch. Dabei gilt: Nur wer aufpasst und Ungereimtheiten entdeckt, kann zum richtigen Moment Einspruch erheben und die Unschuld seiner Klienten beweisen. *us*



DS Wo kommt denn Mia her? In einer Rückblende spielt Ihr die im ersten Teil ermordete Anwältin.

**DS-Faktor**

Auch beim letzten "Phoenix Wright" hat sich an der Handhabung nichts geändert. Oben lest Ihr die zahlreichen Dialoge, unten tippt Ihr Euch durch Menüs, organisiert Beweismittel und untersucht Tatorte. Minispieleinlagen sucht Ihr vergeblich, dafür kann wie gehabt das Mikrofon für herzhafte "Einspruch!"-Rufe genutzt werden.

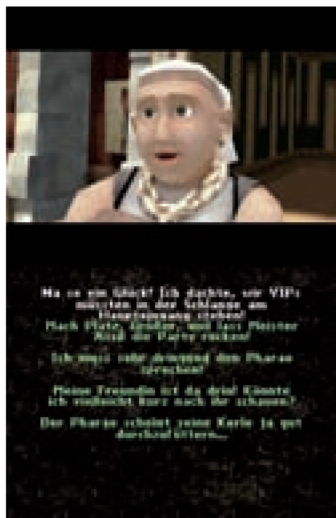
Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 



**Ulrich Steppberger** — 9 von 10

**"Das Urteil: Ende gut, alles gut"**

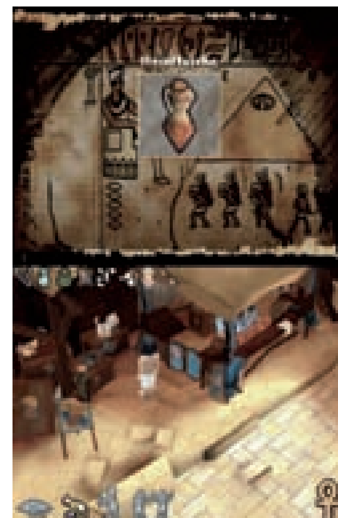
Mach's gut, Phoenix Wright. Jetzt, wo Dein letzter Auftritt als Hauptdarsteller (in "Apollo Justice" spielst Du ja 'nur' eine Nebenrolle) endlich auch hierzulande erhältlich ist, kann ich's ja sagen: Du gehörst nicht zum alten Eisen. Deine Abenteuer sind zwar altbacken inszeniert, aber spannend wie beim ersten Teil. Nur Neukäufer wirst Du keine finden, denn die stehen der komplexen Rahmenhandlung etwas verloren gegenüber. Wer aber wie ich von Anfang an Deine Karriere verfolgt hat, der muss auch diesmal dabei sein. Denn knifflige Fälle und interessante Typen sorgen für spannende Stunden, außerdem sind am Ende alle offenen Fragen geklärt - kein Einspruch!



DS Bei Gesprächen wählt Ihr auf dem Touchscreen Eure Antwort aus.



DS Gizeh, Stadt der Riesen? Die Größenverhältnisse zwischen den Spielfiguren wirken hin und wieder unpassend. Dieses Kameltreiber-Trio ist ein Beleg dafür.



DS Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr Euer aktuell aktives Item.

# Der Fluch des Skarabäenkönigs
# Ankh

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Bei einer unerlaubten Pyramiden-Party lädt der junge Assil durch seine Schusseligkeit einen Todesfluch auf sich. Dummerweise wird ihm vom Vater auch noch Hausarrest aufgebrummt. Logisch, dass Assil sich dieser Strafe nicht fügen kann: Helft ihm dabei, sein Heim zu verlassen und nach einer Lösung für den Schlamassel zu suchen.

Das PC-Original von "Ankh" wurde 2005 beim Deutschen Entwicklerpreis zum besten Spiel des Jahres gekürt. Dementsprechend hoch waren die Erwartungen an die mehrmals verschobene DS-Umsetzung. Die gute Nachricht: Der tolle Soundtrack und sogar die komplette Sprachausgabe haben es auf das Modul geschafft. Deshalb lauscht Ihr den witzigen Sprüchen professioneller Sprecher, die sonst Ben Stiller oder John Cleese ihre markanten Stimmen leihen.

Die schlechte Nachricht: In anderen Bereichen hat die Umsetzung gelitten. Die Hintergründe wirken leblos und stellenweise detailarm. Viele der einzusammelnden Gegenstände sind kaum bis gar nicht zu erkennen. Seltsam deshalb, dass die neue und praktische Hotspot-Funktion so gut versteckt wurde: Nur wer den Schwierigkeitsgrad auf 'leicht' stellt, darf sich über optisch hervorgehobene Items freuen. Dann sind auch die bis auf wenige Ausnahmen logischen Rätsel kein unlösbares Problem mehr.

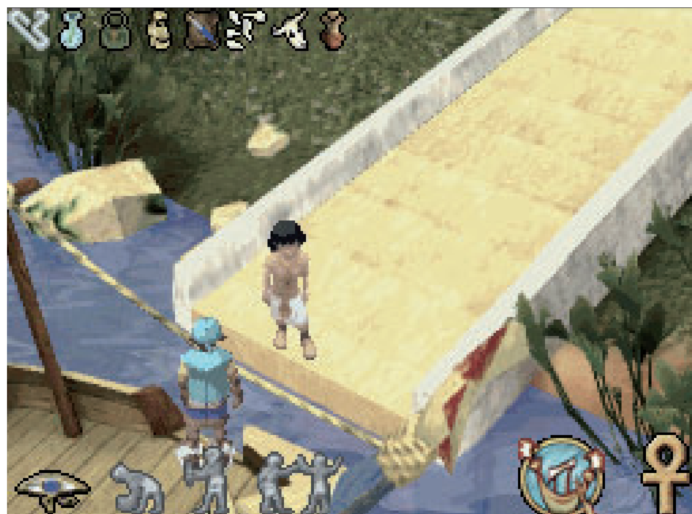
Ein Atmosphäre-Dämpfer sind Zwischensequenzen, die zwar Sprachausgabe bieten, aber oft hakelig ablaufen. Während der Dialoge merkt Ihr bald, dass der obere Bildschirm nur kurze Video-Endlosschleifen der Gesprächspartner zeigt – höher aufgelöste Standbilder wären eine bessere Wahl gewesen.

So macht die DS-Version von "Ankh" trotz netter Charaktere und motivierender Story keine überragende Figur. Andere Titel wie etwa "Geheimakte Tunguska" haben bereits bewiesen, dass sich PC-Adventures besser ins Handheldformat bringen lassen. *fk*

## DS-Faktor

Ihr könnt Assil mit Stylus oder Steuerkreuz steuern. Letzteres ist Unsinn, denn Rennen und Interagieren mit der Umgebung klappen nur über den Touchscreen. Zum Beschleunigen der Dialoge ist man aber auf die A-Taste angewiesen – befremdlich. Auf dem oberen Screen seht Ihr den aktuell gewählten Gegenstand aus dem Inventar sowie die Gesprächspartner bei Dialogen. Per Stylus wählt Ihr dann Eure Antworten. Das Mikrofon bleibt ungenutzt.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



DS Wohin soll die Reise als Nächstes gehen? Der Fährmann ermöglicht Euch den Transport zu neuen Schauplätzen.

**André Kazmaier**
6 von 10
**"Ausgiebiges Ärgern im alten Ägypten"**

Die lange Entwicklungszeit merkt man "Ankh" nicht positiv an. Gerade optisch macht das Abenteuer nicht viel her: Die Grafik wirkt oft seltsam platt, die Zwischensequenzen sind stark komprimiert. Anscheinend wurde alle Energie darauf verwendet, die Sprachausgabe aufs Modul zu quetschen, was in überraschend guter Qualität gelang. Der normale Schwierigkeitsgrad ist durch die fehlenden Hotspots nahezu unspielbar – die Umstellung auf 'leicht' deshalb ein Muss. Dann wird aus "Ankh" ein solides Adventure mit gelungenen Rätseln, wenn auch nicht so gut wie auf dem PC.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Denaris, Deutschland |
| Hersteller | >> Daedalic |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> komplett deutsch |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | Undercover: Doppeltes Spiel (80 von 100 in Ausgabe 9) |



**Ankh: Fluch des Skarabäenkönigs**

Pro
- sympathische Charaktere
- professionelle deutsche Sprecher
- unterhaltsame Rätsel...

Contra
- ...aber nur mit Hotspot-Hilfe
- Macken bei der Bedienung
- Grafik stellenweise schwach

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

**68** von 100 SPIELSPASS

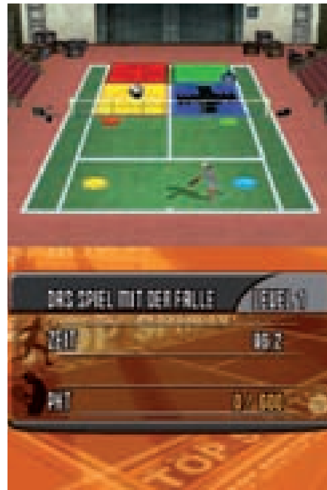
**Technische Mängel trüben die Freude an der Umsetzung des prinzipiell nach wie vor guten PC-Adventures.**



# Top Spin 3

Sport >> Tennis





DS Die nahe Kameraperspektive sorgt für mehr Mittendrin-Gefühl (links), die Minispiele verbessern Eure Werte im Karriere-Modus (rechts).

Nach wie vor schielen DS-Sportler neidisch auf die PSP – wer auf Fußball oder Tennis steht, braucht das Sony-Handheld. Wir machen keinen Hehl daraus: Auch "Top Spin 3" kann daran nichts ändern. Während die Heimkonsolen-Versionen der Filzballsimulation durchaus in einer Liga mit der "Virtua Tennis"-Serie spielen, kann die DS-Fassung nicht mithalten. Die Polygonsportler sind klobig, die Ballwechsel zu träge. Zwar versprühen Schlagvarianten und die gedrosselte Spielgeschwindigkeit einen Hauch von Simulation, dafür ist der Karriere-Modus samt handelsüblichem Minispiel-Potpourri zu einfallslos. Zweispieler-Partien werden via WiFi ausgetragen, Doppel-Matches fehlen komplett. *ms*

**DS-Faktor**

Die 'Power and Magic'-Entwicklerstudios (kurz PAM) haben sicher nicht lange über intelligente Touchscreen-Ideen nachgedacht - sonst wäre mehr dabei herausgekommen als ein aufgesetztes Turboboost-Feature, das Ihr mittels Daumenwischer aktiviert. Auf dem unteren Schirm prangt wie gewohnt der aktuelle Spielstand.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Schwierigkeit >> leicht**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> PAM, Frankreich |
| Hersteller | >> Take 2 |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Virtua Tennis 3 (89 von 100 in Ausgabe 8) |
| DS | Rafa Nadal Tennis (62 von 100 in Ausgabe 7) |

**Matthias Schmid** – 7 von 10

**"Ein Schritt nach vorn – aber nur ein kleiner"**

"Top Spin 2" für DS wurde von fiesen Ruckleln und zähen Ballwechseln eingebremst. Der Nachfolger behebt beide Hauptkritikpunkte, wirft aber neue auf: Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind die Gegner oft Kanonenfutter, zudem wurden die Risikoschläge geschwächt und bergen wegen allzu großer Toleranz kein Risiko mehr. Die Idee, via Touchscreen-Druck einen kurzen Speed-Boost zu aktivieren, ist nett, trägt aber nicht gerade zum Realismus bei. Übrig bleibt ein flottes Tennisspiel, das Einsteigern entgegenkommt.



**Top Spin 3**

Pro
- spannende Ballwechsel
- technisch besser als im Vorjahr
- lizenzierte Tennis-Stars...

Contra
- ...die aber klobig wirken
- Risikoschläge zu leicht
- 08/15-Karriere

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

**70 von 100 SPIELSPASS**

Leicht erlernbares Tennisspiel mit ausreichend Tiefgang und solider Präsentation - die beste Wahl auf DS.

# Tiger Woods PGA Tour 09

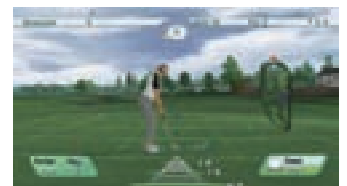
Sport >> Golf



PSP Traditionalisten freuen sich über die Rückkehr der Zwei-Click-Steuerung.

Im echten Leben macht Tiger Woods wegen einer Knie-Operation gerade eine lange Pause, virtuell ist er pünktlich zur Stelle. "Tiger Woods PGA Tour 09" lässt sich von der Auszeit des Namensgebers nicht beirren und packt soviel Material auf die UMD wie noch nie: 20 originalgetreue Kurse lassen jedes Golferherz frohlocken. Um auch die "Everybody's Golf"-Kundschaft anzuziehen, wurde zudem mit dem klassischen Zwei-Klick-System eine alternative Steuerung eingebaut. Wer's lieber analog mag, braucht jetzt ein feinfühligeres Händchen: Die Schwungstärke hängt davon ab, wie weit Ihr die PSP-Steuerscheibe nach hinten zieht.

Neben Einzelturnieren und PGA-Tour steht der EA Sports Cup auf dem Programm, bei dem Ihr in Ligen kurze Runden spielt.



PSP Mit Analogschwung wird das Putten deutlich kniffliger.

Das 'Zuversichts'-Gimmick des Vorgängers wurde ebenso gekippt wie Online-Partien. Dafür gewinnt Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr neue Klamotten freischaltet, während mehrere tolle Schläge hintereinander die Erfahrungswerte schneller steigen lassen. *us*

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> EA Sports, USA |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> komplett englisch |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Everybody's Golf 2 (85 von 100 in Ausgabe 12) |
| DS | Touch Golf (79 von 100 in Ausgabe 2) |



**Ulrich Steppberger** – 8 von 10

**"In welche Richtung soll es gehen?"**

Es ist ja eine lobenswerte Sache, dass sich die "Tiger Woods"-Entwickler nicht auf die faule Haut legen, sondern neue Elemente einbauen - aber die scheinen mir nicht zielgerichtet. Viele Kurse? Klasse. Alternative Klick-Steuerung? Finde ich prima, "Everybody's Golf 2" macht das dennoch etwas besser. Aber: Wieso wurden die Online-Matches gestrichen? Und weshalb der Analogschwung geändert, wenn die Steuerscheibe der PSP einfach nicht sensibel genug dafür ist? Trotzdem: Dank mächtigem Umfang und professioneller Präsentation ist's weiterhin lohnenswert.



**Tiger Woods PGA Tour 09**

Pro
- viele Kurse
- gelungene Karrierestruktur
- endlich wieder Buttonsteuerung...

Contra
- ...dafür Analogschwung schlechter
- keine Online-Matches mehr
- Putten nicht wirklich exakt

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

**82 von 100 SPIELSPASS**

Realistisches Golf mit zwiespältigen Änderungen: rekordverdächtige Kurszahl, dafür nervige Analogsteuerung.



Auf dem unteren Display schaltet Ihr Statistiken und Funktionen durch.



Je nach Epoche ändert sich der Baustil. Typisch für die asiatische Ära sind die geschwungenen Dächer.

# SimCity Creator

**Denken >> Aufbau-Strategie**

Zum zweiten Mal startet die Mutter aller "Sims" auf dem DS durch. Doch diesmal soll dank frischer Ansätze alles besser werden. So durchlebt Ihr vier Epochen: Von der Steinzeit über die Renaissance bis zur Neuzeit verwandelt sich Eure primitive Siedlung zur Hightech-Metropole.

Das Spielprinzip bleibt gleich: Auf einem quadratischen Raster baut Ihr Straßen und legt bestimmte Bauzonen fest. Diese variieren je nach Epoche: In grauer Vorzeit müssen die Bürger für Häuser Bäume fällen, während Bauernhöfe sowie Jagd- und Angelgebiete für Nahrung sorgen. Neben Hunger lauern auch Tornados auf die verängstigten Einwohner – Zeit für einen Tempel, um Katastrophen mit Gebeten aufzuhalten. In der zweiten Epoche springt Eure Zivilisation ins Mittelalter: Polizei, Feuerwehr, Kliniken und Gefängnisse schützen die Bürger. Steuern bringen ein volles Staatssäckel, das aber durch Instandhaltung und öffentliche Dienste gebeutelt wird. Neue Wohn-, Handels- und Industriegebiete ähneln schon mehr dem gewohnten "Sim City"-Bild. Legt Seen an, um die Bürger glücklich zu machen, und baut Schulen für die Bildung.

Das 20. Jahrhundert läutet das Industriezeitalter ein. Mit neuen Erfindungen wie der Eisenbahn baut Ihr ein Schienennetz samt Bahnhöfen, um den Verkehr schon jetzt zu entlasten. Bauernhöfe verschwinden nach und nach, stattdessen hält die Elektrizität Einzug. Schmutzverursachende Kohlekraftwerke versorgen die Stadt mit Strom, während Wasssertürme die Bürger mit dem feuchten Nass beliefern. Dank Hafengebieten floriert der Handel. Schließlich kümmert Ihr Euch in der Moderne um den Umweltschutz. Wasseraufbereitung, Recyclingzentren sowie Windkraftwerke minimieren die Verschmutzung und machen die Bürger glücklich. Ebenso werden Freizeitanlagen wie Stadien, Parks und Zoos dankend angenommen. Kümmert Ihr Euch nicht um die Belange der Bevölkerung, drohen Auswanderungen – die Stadt schrumpft.

In zwei Geschwindigkeitsstufen schreitet die Zeit voran. Per Memo ruft Ihr aktuelle Hinweise Eurer eifrigen Berater auf – jedes neue Spielelement wird ausführlich erklärt, sobald es ins Spiel kommt.

Habt Ihr keine Lust auf ein offenes Spiel, widmet Ihr Euch den Missionen. Hier müsst Ihr unter anderem eine umweltfreundliche Industrie, Sportmöglichkeiten oder das Schulsystem innerhalb eines Zeitlimits aufbauen. Eure stolze Stadt dürft Ihr mit der Fotofunktion jederzeit ablichten und anderen Spielern per drahtlosem Netzwerk übertragen. *ts*



**DS-Faktor**

Mit verschiedenen Registern habt Ihr Zugriff auf Budgetplanung, Infodiagramme und die Sims selbst. Klickt die Bürger an, um ihre Wünsche und Sorgen zu erfahren. Neben dem Baubildschirm sorgt die Hauptansicht für den nötigen Überblick: Oben läuft das Stadtleben in zwei Zoomstufen, unten seht Ihr die Karte sowie die wichtigsten Statistiken wie Einwohnerzahl und Zielbedingungen. Das Mikrofon benötigt Ihr beim "SimCity Creator" nicht.

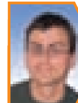
Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



**Marcus Grüner** — 7 von 10

**"Viel Ambition, wenig Perfektion"**

In "SimCity Creator" steckt eine Menge Potenzial, charmant ist es ebenfalls. Städtebau und -management durch verschiedene Zeitalter hindurch erweisen sich als eine feine Sache, zumal die Bewohner stets ein gutes Feedback bezüglich ihrer Bedürfnisse geben. Allerdings wird der Spielablauf durch die träge Menü-Navigation gebremst – intuitive Handhabung sieht anders aus. Darüber hinaus könnten sich die Berater bei aller Liebe zum Detail etwas kürzer fassen. Solange Ihr aber etwas Geduld und Ausdauer mitbringt, lassen sich diese Kritikpunkte verschmerzen.



**Thomas Stuchlik** — 8 von 10

**"Nur wenig Faszination eingebüßt"**

Das bereits 19 Jahre alte Spielprinzip fesselt immer noch an den Bildschirm. Die verschiedenen Epochen sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern bringen nach und nach neue Funktionen ein. Dank zahlreicher Berater sind auch Einsteiger nicht überfordert. Leider nervt die Tastenverzögerung beim Scrollen per Steuerkreuz und beim Auswählen in den Menüs, die fuzzelig kleinen Icons tun ihr Übriges. Außerdem scheint mir der DS bei größeren Städten von der Rechenleistung überfordert. Grafisch kommen die verschiedenen Zeitalter nur in der vergrößerten Ansicht stimmig zur Geltung – ansonsten wirkt die Metropole pixelig. Die stundenlange Spieldauer durch die Epochen eignet sich leider weniger für eine Runde zwischendurch.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Maxis, USA |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | City Life DS (71 von 100 in dieser Ausgabe) |

**SimCity Creator**

**Pro**
- süchtig machende Spielmechanik
- verschiedene Epochen spielbar
- Berater führen durchs Spiel
- nette Fotofunktion

**Contra**
- träge Tasteneingaben
- zu klein geratene Icons

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 7 von 10

Sound: 4 von 10

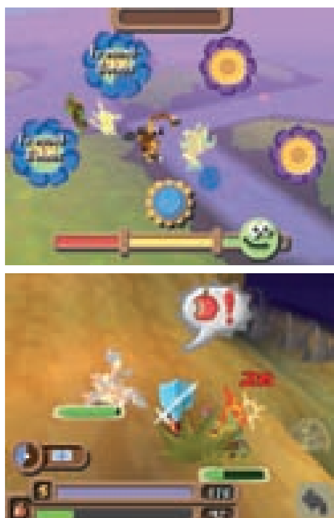


77 von 100

SPIELSPASS

**DS-Städtebauern wird dank mehrerer Zeitalter viel Spielstoff geboten – kleinere Mängel inklusive.**





DS Freunde bezirzt Ihr mit Tanzspielen (oben), Feinde bekämpft Ihr (unten).



DS Mangelt's an Energie, fresst Ihr Früchte, Fleisch oder andere Kreaturen. Im Nest rechts wartet schon der nächste Körperteil zur Verwendung.

# Wilde Kreaturen
# Spore

Denken >> Simulation

Kaum ein anderes Spiel wurde von der PC-Gemeinde so sehnlich erwartet wie die Alles-Sim "Spore" – DS-Daddler bekommen einen abgespeckten Ableger. Hier konzentriert Ihr Euch auf eine Kreatur und deren Abenteuer auf sechs Planeten.

Anfangs verlasst Ihr die Meere und betretet erstmals Land. Die Unterhaltung mit einem befreundeten Tierchen endet prompt: Ihr habt nämlich noch kein Maul! Wie gut, dass sich auf den Inselarchipelen allerlei nützliche Körperteile verstecken. Schließlich benötigt Ihr neben dem Mundstück noch Beine, Arme und Augen. All die nützlichen Organe bastelt Ihr im nächsten Nest zusammen. Hier habt Ihr in sieben Kategorien Zugriff auf gesammelte Teile, die Eure Fähigkeiten verbessern. Vom Rumpf bis zu den Schuppen modifiziert Ihr Euer Wunschwesen. Doch Vorsicht: Ausgefallene Kreationen sind vielleicht bewegungsunfähig. Zuletzt bemalt Ihr das Wesen mit Farben und Mustern. Zwölf Geschöpfe passen auf das Modul und lassen sich jederzeit aufrufen.

Gut gerüstet stellt Ihr Euch zahlreichen Aufgaben wie dem Finden bestimmter Spezies oder Höhlen sowie dem Suchen neuer Freunde. Andere Lebewesen könnt Ihr rufen und durch Streicheln, Füttern oder Tanzminispiel zum besten Kumpel machen. Dieser folgt Euch auf Befehl jederzeit und hilft bei Kämpfen. Denn nicht jedes Wesen ist Euch freundlich gesinnt: Bei Auseinandersetzungen attackiert Ihr mit schnellen Stylus-Strichen, während Ihr den Gegner umkreist. Hier beweist sich, ob die zusammengebauten Körperteile widerstandsfähig sind. Manche verleihen auch Specials wie Feueratem oder Heilung – genug Energiepunkte vorausgesetzt. Doch Kämpfe zehren an den Lebenspunkten. Sucht nach Bäumen, von denen Ihr Früchte herunterschüttelt und fresst. Je nach Maul gewinnt Ihr mehr oder weniger Energie. So arbeitet Ihr die Aufgabenliste ab, um in neue Bereiche vorzudringen und mittels Erfahrungspunkten aufzusteigen. Für erfüllte Missionen erhaltet Ihr Abzeichen, mit denen Ihr Cheats und neue Körperteile kauft. In der 'Sporepädie' greift Ihr auf Statistiken, gefundene Spezies und erreichte Ziele zu. Ungewohnt: Euer Tierchen mit Scherenschnitt-Optik setzt sich aus zweidimensionalen Körperteilen zusammen. *ts*

## DS-Faktor

Eure Kreatur steuert Ihr direkt mit dem Stylus: Zeigt einfach in die Richtung, in die die Spielfigur laufen soll – ganz wie bei "Zelda". Alternativ greift Ihr zum Steuerkreuz. Außerdem braucht Ihr den Stift im Editor: Platziert Körperteile pixelgenau an Euer Tierchen. Ebenso ruft Ihr aufploppende Menüs im Spiel auf, um Bäume zu schütteln oder Pflanzen zu fressen. Die praktische Karte vermerkt freundliche wie feindliche Lebewesen sowie Aufgaben und Höhlen.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

## Thomas Stuchlik

6 von 10

**"Individuelle Kreaturen in einer langweiligen Welt"**

Eines vorweg: Das DS-"Spore" ist kein Ersatz für die PC-Fassung. Stattdessen erhaltet Ihr ein verkapptes Action-Adventure mit wenig Freiheiten, denn die Aufgaben sind meist linear vorgegeben. Allerdings sticht der Editor heraus, mit dem Ihr aberwitzige Kreaturen erschafft. Das kann jedoch schnell in die Hose gehen, denn das Fähigkeitensystem ist undurchschaubar. Die Stylus-Steuerung passt sich gut ein, versagt aber beim plumpen Kampfsystem. Oft ist der Sieg beim chaotischen Ablauf vom Zufall abhängig. Schade, denn mit einer offenen Welt und durchdachtem Angriffssystem wäre "Spore" deutlich besser geworden.

| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Entwickler | >> Maxis, USA |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | keine erhältlich |

**Spore: Wilde Kreaturen**

Pro
- komplexer Editor
- viele freispielbare Körperteile
- putziges Kreaturen-Design

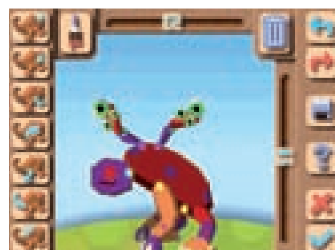
Contra
- linearer Spielablauf
- plumpe Kampfsteuerung
- teils einfallslose Aufgaben

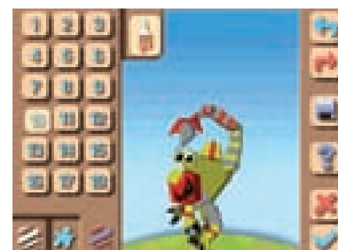
Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Mit einem selbst gestalteten Lebewesen kämpft und sucht Ihr Euch durch ein spielerisch dürftiges Abenteuer.







DS Im Kreaturen-Editor wählt Ihr Augen, Mund, Arme, Rumpf, Beine, Schwanz sowie Schuppen (links) und bastelt bizarre Tierchen (Mitte), die Ihr dann kompromisslos koloriert (Bild ganz rechts).

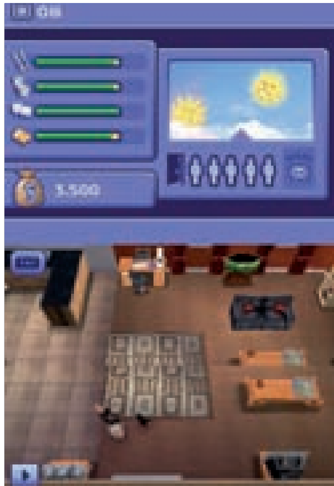
## Apartment-Tiere
# Die Sims 2

Denken >> Simulation



Jetzt wird's eng, die Sims zwängen einen kompletten Streichelzoo in ihr Apartment: Katze, Hund, Schlange, Kaninchen, Hamster und Papagei bringen ordentlich Leben in die Bude – ob das gut geht? Zum Glück ist ein Sim dabei, der Recht und Ordnung aufrecht erhält: Ihr haltet die tierischen Bewohner mit Streicheleinheiten und Minispielen bei Laune, schnüffelt nach Leckerlis und pustet in die Mikroflöte, damit die Schlange swingt. Außerdem beseitigt Ihr das eine oder andere Malheur und sorgt für Hygiene, wenn's mal muffelt. Nicht jedermanns Sache sind allerdings die Methoden: Der Sim liebt es, seine Schützlinge mit ausgefallenen Kleidungsstücken zu schmücken und greift lieber zum Parfüm als zur Seife – der korrekte Lösungsweg scheint teils unangebracht.

Neben dem Eigenheim mit Küche, Wohnzimmer, Spielzimmer, Bad, Flur und Balkon betreibt Ihr ein Wellness-Center für Tiere, in dem Ihr wechselnde Kunden betreut. Wie in früheren Episoden verwaltet man die vielen Aufgaben in einer To-Do-Liste und achtet dabei auf die Bedürfnisse des Pflegers, die in vier Balken gemessen werden. *oe*




DS Auch die Tiere langweilen sich: Besucht sie und spielt mit ihnen.

### DS-Faktor

Den oberen Bildschirm nutzt "Apartment-Tiere" für Statusanzeigen und Aufgaben, unten wird mit dem Stylus gestreichelt und gespielt. Das Mikro kommt bei Minispielen zwar zum Einsatz, das Gepuste auf Kommando ist aber mehr Quälerei als Herausforderung – lasst Euch nicht in der Öffentlichkeit erwischen!

| Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon |
|---|---|---|
|  |  |  |



**Oliver Ehrle** – 6 von 10

**"Arbeit statt Lebensfreude..."**

Das Halten von wilden Tieren in einer kleinen Wohnung ist nicht gerade vorbildlich, zum Glück kommt das in „Apartment-Tiere" auch rüber: Zwischen dem Abarbeiten der vielen Aufgaben bleibt kaum Platz für echten Spaß, zumal die Minispiele unspektakulär und mitunter einfallslos sind – warum tanzt der Papagei, statt zu plappern? Auch das Schmücken der Tiere ist fade, zumal man die Pracht nur im Betrachtungsmodus wirklich sieht.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Electronic Arts, USA |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Die Sims 2: Haustiere** (69 von 100 in Ausgabe 7) |
| DS | **Die Sims 2: Haustiere** (80 von 100 in Ausgabe 6) |



**Sims 2: Apartment-Tiere**

**Pro**
- übersichtlich aufgebaut
- massig Klamotten und Zubehör
- reichlich Tipps

**Contra**
- fade Minispiele
- unspektakuläre Präsentation
- wenig Auslauf



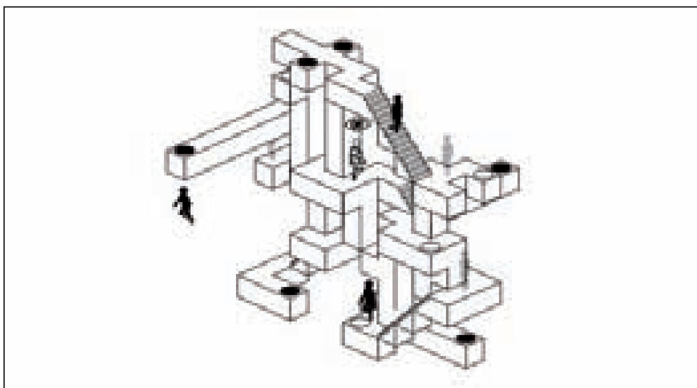

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 4 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |



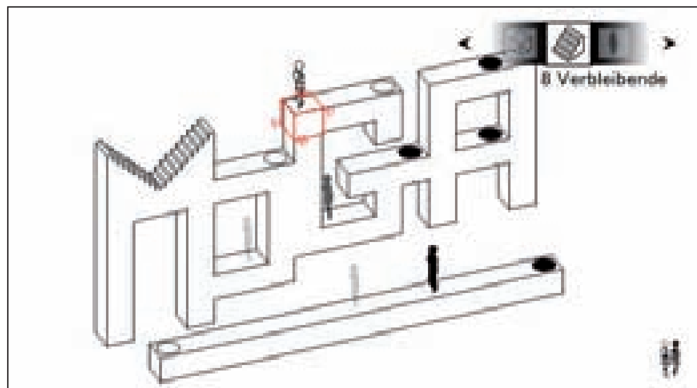

SPIELSPASS

**Nicht artgerechte Tierhaltung: Das Pflegen der Sims-Viecher macht mehr Dreck als Freude.**





PSP Was geht ab? In komplexen Stufen verliert Ihr schon mal die Übersicht. Die Bewegung Eurer Spielfigur könnt Ihr jederzeit stoppen, die der schwarzen Männchen nicht.




PSP Mach dein Ding: Im Editor erschafft Ihr das Spielfeld Eurer Träume. Damit dieses spielerisch gut funktioniert, ist aber einiges an Übung nötig.

# Echochrome

Denken >> Knobelspiel

Die Zutaten für "Echochrome" könnten simpler kaum sein: Schwarz-Weiß-Grafik, einfache geometrische Körper und eine Spielfigur, die ihre Laufwege eigenständig bestimmt. Ziel des Spiels ist es, schemenhafte graue Personen einzusammeln, die in den Labyrinthen herumlungern. Dazu lasst Ihr Eure weiße Figur auf Knopfdruck loslaufen oder stoppen, an Abzweigungen orientiert sich Euer Spaziergänger automatisch nach links.

Das Besondere an "Echochrome": Durch Drehen der Levelkonstruktionen nehmt Ihr Einfluss auf das Geschehen und hebelt erlernte Logikregeln aus. Wollt Ihr etwa eine Lücke überwinden, verdeckt Ihr den Abgrund durch einen Pfeiler – schon marschiert Ihr unbeschadet drüber. Lasst Ihr Eure Figur in ein schwarzes Loch laufen, fällt sie – je nach Kameraposition – schon mal auf eine Ebene, die perspektivisch ganz woanders liegt. Zusätzlich könnt Ihr auf Knopfdruck zwei Plattformen zu einer einzigen verschmelzen.

Die Levels spielt Ihr in einer zufälligen Reihenfolge, bei der Ihr zu Beginn lediglich die Komplexität festlegt. Alternativ entwerft Ihr im Editor ein eigenes Labyrinth oder pickt Euch im 'Atelier' eine der 96 Stufen gezielt heraus. Bei Letzterem dürft Ihr zudem bestimmen, ob Eure Figur ungestört auf die Pirsch geht oder von zusätzlichen schwarzen Männern belästigt wird. Für Entspannung sorgt der musikalische Rahmen in Form von Violinmusik. *ak*

## Die Inspiration >> M.C. Escher

Die Werke des niederländischen Künstlers Maurits Cornelis Escher (1898 - 1972) standen bei der Entwicklung von "Echochrome" unverkennbar Pate. Bekanntheit erlangte Escher vor allem durch die Abbildungen von Figuren, die den Betrachter mit perspektivischen Widersprüchen und optischen Täuschungen verwirren. Dasselbe Konzept findet sich in "Echochrome" wieder und regt den Spieler zum Umdenken in puncto Logik an.



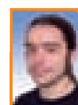


**André Kazmaier** — 6 von 10

**"Die 'Verbesserungen' gingen nach hinten los"**

Auf der PS3 war "Echochrome" gleichermaßen simpel wie faszinierend. Es wäre besser gewesen, das Spiel identisch auf die PSP zu portieren. Denn die Veränderungen im Spielablauf vergrämen mir einiges vom Spaß: Die hinzugefügten Gegner machen das Ganze nur unnötig chaotisch und unübersichtlich. Wenigstens kann man die Nervenbolde im 'Atelier' deaktivieren. Dann lässt sich das innovative Spielprinzip in vollen Zügen genießen. Der Editor ist ebenfalls klasse.





**Matthias Schmid** — 6 von 10

**"Faszinierender Look, mittelmäßiges Spiel"**

"Echochrome" zeigt, dass ein Spiel auch (fast) ohne Grafik genial aussehen kann. Spätestens die Untermalung mit sanfter Klassikmusik macht aus dem Knobelspiel ein Stück Kultur. Heraus kommt also ein herausforderndes Denkspiel in wunderschöner Verpackung? Denkste, denn hinter dem edlen Äußeren und der gewitzten Grundlogik verbergen sich etliche Mängel: Warum fehlt ein langfristig motivierender Spielmodus, warum purzelt meine Spielfigur teils unverschuldet ins Nichts?

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Sony, Japan |
| Hersteller | >> Sony |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Crush (80 von 100 in Ausgabe 8) |
| DS | keine erhältlich |

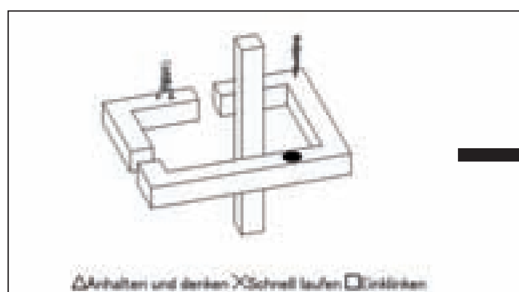
**Echochrome**

| | |
|---|---|
| Pro | ungewöhnliches Spielkonzept; simple, aber stilvolle Aufmachung; 96 Levels |
| Contra | PS3-Original verschlimmbessert; technische Macken; motiviert nicht längerfristig |

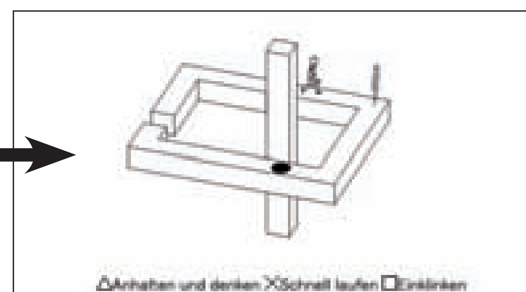
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

68 von 100 — SPIELSPASS

Reizvolle wie skurrile Tüftelei im stilvollen Schwarz-Weiß-Look. Leider schlechter als die PS3-Vorlage.



PSP Die Welt von "Echochrome": Um Euren weißen Spaziergänger über die Lücke zu lotsen, positioniert Ihr die Kamera so...



PSP ...dass der Pfosten in der Mitte den Abgrund verdeckt. Schon ist die Überquerung kein Problem mehr!

# R-Type Tactics

**Denken >> Runden-Strategie**



PSP 3D-Kampfszenen sorgen für eine eindrucksvolle Präsentation der klassischen Jäger und Waffen.



Irem verblüfft mit einer ungewöhnlichen Idee: Das berühmte Shoot'em-Up "R-Type" mutiert zum Strategiespiel. Dazu werden die seitlich scrollenden Levels in Hexfelder unterteilt und dem einstigen Solo-fighter diverse Flügelmänner sowie ein Mutterschiff zur Seite gestellt. Diese manövriert man rundenweise durch Meteoritenfelder und Gewölbe, außerdem gilt es die Formation zu wahren; das Mutterschiff kann Jäger, Bomber und Satelliten aufnehmen, um sie zu reparieren. Deshalb müssen die Begleitschiffe ihre Basis gemeinsam verteidigen und in Schichten Pausen einlegen. Mit den vielen Gegnertypen, verzwickten Levelarchitekturen und entwickelbaren Waffensystemen ist das Konzept vielversprechend, die flache Inszenierung jedoch unangemessen. *oe*



**Oliver Ehrle**

6 von 10

**"Klasse Idee, aber schwache Umsetzung"**

Bei der Taktik-Variante von "R-Type" hat sich Irem leider zu wenig einfallen lassen: Gleichzeitiges Vorrücken und der Schutz des Mutterschiffs lässt Euch zwar komplex taktieren, die schwach erzählte Handlung findet aber nur zwischen den Levels statt. Da fehlt es an sichtbaren Ergebnissen und generell an Spannung, auch wenn die Kampfszenen beeindrucken. Die öden Ladezeiten bringen zusätzliche Längen ins Spiel, mit der dynamischen Atmosphäre des Shooter-Klassikers kann der Taktikableger bei weitem nicht konkurrieren.




PSP Was verbirgt sich in der kleinen Höhle? Schickt lieber einen Späher vor: Der 'Fog of War' lässt Euch nur wenige Felder weit blicken.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Irem, Japan |
| Hersteller | >> Eidos |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> englischer Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Disgaea: Afternoon of Darkness** (86 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | **Final Fantasy Tactics A2** (88 von 100 in Ausgabe 12) |



**R-Type Tactics**

| | |
|---|---|
| Pro | + solides Strategiesystem<br>+ prächtige Kampfszenen<br>+ entwickelbare Technik |
| Contra | – lange Ladezeiten<br>– schwache Handlung<br>– rundum unspannend präsentiert |

Multiplayer: nich möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10




**SPIELSPASS**

Sehenswerter wie spielerisch komplexer Taktikableger, dem allerdings weitgehend die Dramatik fehlt.





DS Bis sich die großen Tiere bei Euch im Garten niederlassen, vergehen einige Stunden Spielzeit. Anfangs müsst Ihr Euer karges Grundstück (kleines Bild) erst mal umgraben, von Geröll befreien und bepflanzen.



DS Der obere Bildschirm klärt Euch über aktuelle Geschehnisse und Fressgewohnheiten der Piñatas auf.

# Viva Piñata DS

Denken >> Simulation



Zoo- und Tierdokumentationen sind fester Bestandteil der Medienlandschaft, Eisbärbabys mutieren zu Fernsehstars. Der Zeitpunkt, zu dem "Viva Piñata DS" erscheint, hätte nicht besser gewählt sein können. Wieso es trotzdem keine Erfolgsgarantie gibt, lest Ihr in den Infokästen.

Mit der Umsetzung der Xbox-360-Vorlage für den DS unternimmt Entwickler Rare nun einen neuen Anlauf. Ziel des Spiels ist es, ein brachliegendes Grundstück in einen florierenden Piñata-Park zu verwandeln. Um die süßen Papptierchen anzulocken, müssen erst mal wohnenswerte Bedingungen geschaffen werden. Also wählt Ihr Eure Schaufel an und grabt die verdorrte Erde mit dem Stylus um. Und siehe da, schon kriecht ein kleiner Wurm über die Grenze in Richtung Eures Gartens.

So leicht ist es allerdings selten, andere Piñatas haben höhere Ansprüche an ihr Zuhause. So müsst Ihr etwa einen Rasen aussäen, Blumen oder Obstbäume heranzüchten, einen Teich ausheben oder Euer Anwesen mit verschiedenen Gegenständen verschönern.

## — Bleib' doch bitte hier! —

Mit dem Anlocken von Würmern, Katzen, Enten oder Bienen ist es nicht getan. Damit sich die Piñatas wirklich bei Euch ansiedeln, müssen erneut bestimmte Anforderungen erfüllt werden. Erst wenn z.B. ein Eichhörnchen drei Haselnüsse

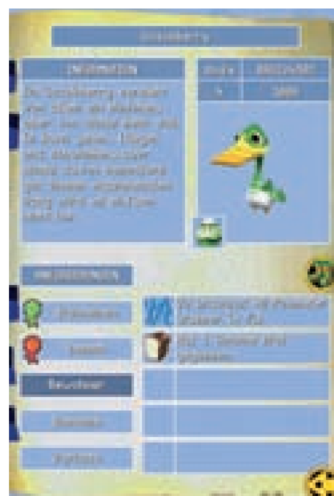


**André Kazmaier**

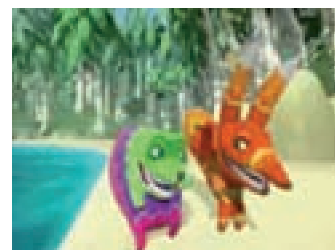
8 von 10

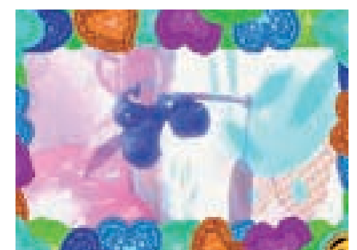
**"Ich schnapp' sie mir alle!"**

Schon auf der Xbox 360 bin ich der Piñata-Sammelei verfallen, hier ist es nicht anders. Große Überraschungen darf man als Kenner der Konsolen-Fassung nicht erwarten, dafür eine durchdachte Portierung, die sich in einigen Bereichen sogar besser spielt: Unterbrechungen sind seltener, die Menü-Struktur unkomplizierter, nervige Ladezeiten gibt es nicht und Eure Befehle werden brav befolgt. Hinzu kommt der sinnvoll genutzte zweite Bildschirm und die praktische Übersichtskarte. Nicht anfreunden kann ich mich mit dem kleineren Bildausschnitt und der lahmen Kamerabewegung. Unverständlich auch, dass die englischsprachigen Filmschnipsel nicht mit Untertiteln versehen wurden. Und ein paar Verkupplungs-Minispiele (wenn auch nicht so lahm wie in der Xbox-360-Vorlage) hätten "Viva Piñata DS" gut zu Gesicht gestanden.



DS Dem Lexikon entnehmt Ihr relevante Informationen über die Piñatas.

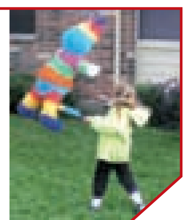




DS Recycling: Die Story-Sequenzen stammen aus der Cartoon-Serie (links), die Paarungstänze sind der Xbox-360-Fassung entliehen (rechts). Beide verpixeln leider stark.

### Piñatas >> Die Originale, Teil 1

Für die meisten Europäer ist es ein befremdlicher Anblick, wenn Kinder solange auf goldige Pappmaché-Figuren einprügeln, bis diese aufplatzen. In Mexiko, Spanien oder neuerdings den USA sind solche 'Auseinandersetzungen' ein gewohnter Anblick. Dort stehen die mit Süßigkeiten und Spielzeug gefüllten Piñatas im Mittelpunkt von Kindergeburtstagen oder Weihnachtsfeiern – quasi ein Gegenstück zum vertrauten Topfschlagen.





DS Paarungszeit: Die Herzen signalisieren Euch, dass die Würmer fortpflanzungsbereit sind. Jetzt müsst Ihr sie nur noch zusammenführen, dann geht's rund.



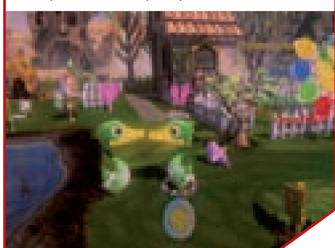
DS Piñata-Zoo: Dank der einblendbaren Übersichtskarte behaltet Ihr die Übersicht. Der rote Kreis am rechten Bildrand warnt Euch vor einem Eindringling.

verputzt hat, nimmt sein schwarzweißes Fell Farbe an und signalisiert damit seine Niederlassung in Eurem Areal.

Ab sofort könnt Ihr Einfluss nehmen auf die Aktionen der putzigen Wesen: Tippt die Bewohner mit dem Touchpen an und zieht einen Kreis auf eine beliebige Stelle des Grundstücks. Brav (meistens zumindest) trottet bzw. fliegt das Tierchen dann dorthin. Führt Ihr ein Piñata zu einer Blume oder einem Stück Obst, verspeist es das Mahl genüsslich. So gestärkt zeigen sich die Pappenheimer bereit für die Fortpflanzung. Was fehlt, ist eine Behausung – oder sollen sich die Piñatas inmitten der anderen Bewohner begatten?

## Die Originale, Teil 2

Bekanntheit erlangten die goldigen Pappkameraden hierzulande durch den Xbox-360-Titel "Viva Piñata". Der Spielablauf ist hier wie dort sehr ähnlich – allerdings sorgen die frei bewegbare Kamera und der stärkere Pappe-Look für einen Tick mehr Charme auf der Xbox 360 (unser Schwestermagazin MAN!AC vergab 86% Spielspaß). Gebracht hat's nicht viel: Die Verkaufszahlen der Piñata-Aufzucht fielen wesentlich geringer aus, als sich das Hersteller Rare und Distributor Microsoft versprachen. Von der groß angelegten Marketing-Welle (inklusive TV-Serie und Merchandise) war hierzulande kaum etwas zu spüren. Vielleicht sind dem just erschienenen Xbox-360-Nachfolger "Viva Piñata: Chaos im Paradies" und dem DS-Ableger mehr Erfolg vergönnt.



Zeigt Bauspezialist 'Willy the Builder' einfach die Stelle, an der er die entsprechende Bude hochziehen soll. Sind die Arbeiten abgeschlossen, müsst Ihr das Liebespaar nur noch zusammenführen und schon ziehen sie sich in ihr Heim zurück und fallen übereinander her. Das Gezeigte entspricht allerdings mehr einem Tanz als einer schlüpfrigen Erotik-Einlage.

## Ich will mehr!

Für neue Besucher, Verkupplungen und Fortpflanzungen wächst Eurer Blumenuhr ein neues Blatt. Erstrahlt sie in voller Blüte, wird Euer Garten sowie das Shop-Sortiment erweitert und Ihr könnt neue Piñata-Arten anlocken.

Nicht nur spielerisch entspricht "Viva Pinata DS" der Konsolenfassung, auch optisch und akustisch hält man sich (so gut es auf dem DS geht) an das Original. Das Ergebnis ist ein farbenfroher, charmanter Tierpark. Schade nur, dass Euch einige Blumen eingehen, weil Ihr sie nicht vom Untergrund unterscheiden könnt. Außerdem hätten die Tiere in der Nahansicht mehr Polygone vertragen können.

Angenehm: Im Modus 'Playground' könnt Ihr nach Herzenslust entdeckte Arten herumtollen lassen, ohne dass Euch saure Piñatas das Leben schwer machen. Eine Mehrspieler-Option gibt es nicht, dafür könnt Ihr via WiFi-Verbindung Piñatas an Freunde verschicken. *ak*

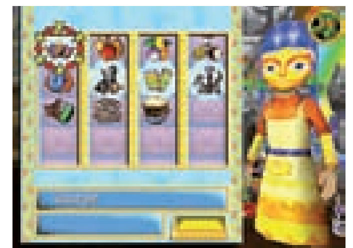
### DS-Faktor

Wo die Xbox-360-Version manchmal etwas sperrig war, profitiert "Viva Piñata DS" vom zweiten Bildschirm und Pull-Down-Menüs. Gespielt wird ausschließlich mit dem Stylus. Optional dürft Ihr auch das Steuerkreuz verwenden, um die Kamera zu bewegen. Die Bedienung klappt größtenteils einwandfrei, gelegentlich springt der Cursor aber an unerwünschte Stellen oder ein Piñata befolgt Eure Anweisungen nicht. Das Mikro bleibt stumm.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



DS Im Zoom-Modus verschandeln die grobe Auflösung und die polygonarmen Tiere das eigentlich hübsche Spiel. Eine sinnvolle Funktion erfüllt die Ansicht ebenfalls nicht.



DS Händlerin Costolot versorgt Euch auch auf dem DS mit Waren.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Rare, England |
| Hersteller | >> THQ |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Die Sims 2: Haustiere** (69 von 100 in Ausgabe 7) |
| DS | **Die Sims 2: Haustiere** (80 von 100 in Ausgabe 6) |



**Viva Piñata DS**

Pro
- fesselndes Spielprinzip
- komfortable Bedienung
- sinnvolle Dualscreen-Nutzung
- putzige Optik...

Contra
- ...solange man nicht heranzoomt
- lahmes Scrolling

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

**82** von 100 SPIELSPASS

Knuffiger Tierpark mit süchtig machendem Spielprinzip und gut an den DS angepasster Steuerung.





DS Zwischen den Angriffswellen repariert Ihr mittels Ratsche die Festung.



DS Vor jeder Kampfrunde baut und modifiziert Ihr Eure Festung. Neben Mauern dürfen Kanonen und Tore nicht fehlen – hoffentlich habt Ihr genug Geld.


DS Neue Waffen bastelt Ihr aus gefundenen Schrottteilen.

**DS-Faktor**

DS-typisch dient die Karte im oberen Bildschirm dem Überblick. Hier seht Ihr frühzeitig anrückende Feinde und könnt entsprechend planen. Mittels Steuerkreuz bewegt Ihr den Bildausschnitt. Held Lock läuft via Stylus und absolviert Reaktionsspielchen bei Spezialangriffen und Reparaturen mit korrekten Stiftbewegungen. Gleichermaßen platziert Ihr neue Bauten für Eure Festung. Das Mikrofon wird nicht unterstützt.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

## Hüter der Welt

# Lock's Quest

**Denken >> Echtzeit-Strategie**




Der begnadete Konstrukteur Lord Qual überrennt mit seinen mechanischen Wesen, den Uhrwerkern, das Königreich. Wie gut, dass sich der junge Archineur Lock (halb Architekt, halb Ingenieur) der Bedrohung stellt und Städte vor den anrückenden Robotern verteidigt. In zwei Phasen bekämpft Ihr die Gegner: Bauen und Verteidigen.

Vor dem feindlichen Ansturm habt Ihr zwei Minuten Zeit, eine Festung zu errichten. Als Erstes stellt Ihr Mauern aus Holz, Metall oder Stein auf. Für aktiven Schutz sorgen Geschütztürme. Giftfallen schwächen den Gegner, während Treibsand die feindliche Armada verlangsamt. Achtet beim Bau aber auf Euer begrenztes Budget.

Schließlich geht's in den Kampfmodus: Die Uhrwerker greifen von mehreren Seiten an und reißen alles nieder, was sich in den Weg stellt. Nun entscheidet sich, ob Eure Konstruktion funktioniert. Die anrückenden Fußsoldaten, Bogenschützen oder Kolosse konzentrieren sich auf verwundbare Stellen der Festung. Auch wenn die Geschütze automatisch feuern, müsst Ihr nicht tatenlos zusehen. Zum einen repariert Ihr beschädigte Elemente mittels Hebeldrehen. Zum anderen greift Ihr Feinde direkt an und teilt Spezialattacken aus – die korrekte Button-Kombo vorausgesetzt. Nach einigen Minuten ist der Angriff vorüber, dann geht es zurück in die Bauphase, in der Ihr die Bauten ausbessert und Schwachstellen ausmerzt. Übrigens hinterlassen besiegte Gegner nicht nur Punkte, sondern auch Schrottteile. Mit diesen konstruiert Ihr neue Bauteile wie Geschütze und Fallen. Die 18 Szenarien sind durch eine charmante Oberwelt verbunden, zwischen den Kämpfen wird die Story mit zahlreichen Gesprächen weitergestrickt. *ts*

| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Entwickler | >> 5th Cell, USA |
| Hersteller | >> THQ |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Final Fantasy Tactics: War o.t. Lions (90 von 100 in Ausgabe 9) |
| DS | Final Fantasy Tactics A2 (88 von 100 in Ausgabe 12) |

**Lock's Quest**

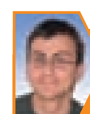
| | |
|---|---|
| Pro | + durchdachtes Spielsystem<br>+ einfach handhabbarer Baumodus<br>+ komplexe Spielwelt<br>+ liebevolle 2D-Optik |
| Contra | – im Kampfgetümmel unübersichtlich<br>– teils zu klein geratene Icons |

Multiplayer: 8 von 10
1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

**85** von 100 SPIELSPASS

**Motivierender Mix aus Festungsbau und Echtzeittaktik mit zuckersüßem Rollenspiel-Charme.**


DS Habt Ihr geschickt konstruiert und Geschütze sowie Fallen platziert, beißen sich auch größere Gegnerscharen die Zähne an den Festungsmauern aus.


**Thomas Stuchlik** 8 von 10

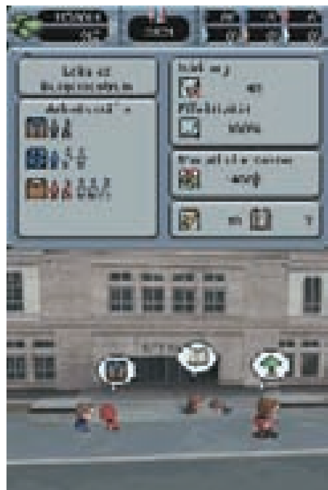
**"Taktisches Bauen zahlt sich aus"**

Bereits mit "Drawn to Life" bewiesen die Entwickler ihr Können mit innovativer Spielkost. Bei "Lock's Quest" wird noch eins draufgesetzt: Die Kombination aus Bauen und Kämpfen fesselt nach kurzer Einarbeitung lange ans Handheld. Immer wieder fragt man sich, wie die eigene Festung noch verbessert werden kann. Umso größer die Freude, wenn Feindesscharen beim Ansturm daran zerschellen. Falls es dennoch nicht klappt, habt Ihr dank mehrerer Runden immer noch die Chance auf Ausbesserungen. So macht Konstruieren Spaß! Zu den wenigen Mankos zählt das pingelige Platzieren von Bauteilen. Die liebevolle Präsentation mit stimmiger 2D-Pixeloptik wird auch Rollenspiel-Liebhabern gefallen.

# City Life DS

**Denken >> Aufbau-Strategie**





DS Das neue Polizeirevier sichert einen Großteil der Wohngebiete ab (links), doch die Anwohner brauchen auch Kontakte, Bildung und schöne Umgebung (rechts).

Zwei Jahre nach den PC-Kollegen beschäftigen sich DS-Architekten mit dem Städtebau via "City Life". Zunächst lernt Ihr in einer als Tutorial dienenden Kampagne alle Werkzeuge kennen. Wenn die Menschen in Wohnhäuser eingezogen sind, sorgen Fabriken und Büros für Jobs. Energiekraftwerke und Mülldeponien sind für den Alltag genauso wichtig wie eine umfassende Infrastruktur. Im Gegensatz zum Konkurrenten "Sim City Creator" agieren Eure Bürger nicht als homogene Menschenmasse, sondern bilden sechs verschiedene Bevölkerungsgruppen mit jeweils eigenen Zu- und Abneigungen. Vermeidet kulturelle Konflikte und sorgt für Polizeistationen, Krankenhäuser, Schulen und Parks. *ma*

**Marcus Grüner** — 7 von 10

**"Nette Alternative zu Sim City"**

Zum Referenztitel reicht es dagegen nicht, denn dafür geriet "City Life DS" einen Tick zu komplex. Das Management der verschiedenen Bevölkerungsgruppen ist nicht unschaffbar, doch geplantes Bauen fällt schwer, wenn die Ereignisse und Beschwerden überhand nehmen. Auch reagieren die Bürger nicht immer so, wie es die Logik vorschreibt. Wer damit zurecht kommt, wird mit einer intuitiveren Menüsteuerung als bei "Sim City Creator" bedient. Die Menüs sind leicht zugänglich und trotz ihrer Vielfalt übersichtlich.

**DS-Faktor**

Die beiden Bildschirme teilen sich meist in die Stadtplanansicht zum Bauen und eines der zahlreichen Menüs. Der Touchscreen deckt 95% der Steuerung ab, lediglich Kameraschwenks und die Menüeinblendung erfolgen per Tastendruck. Das Mikrofon bleibt hier gänzlich außen vor, die Bewohner brüllen meist genug herum.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Monte Cristo, Frankreich |
| Hersteller | >> Flashpoint |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Thrillville** (66 von 100 in Ausgabe 7) |
| DS | **Anno 1701** (85 von 100 in Ausgabe 8) |



**City Life DS**

Pro
- viele verschiedene Gebäudetypen
- leicht zugängliche Menüs
- anschauliche Statistiken

Contra
- kleine Logikfehler
- schwierige Kampagne
- Übersichtsprobleme

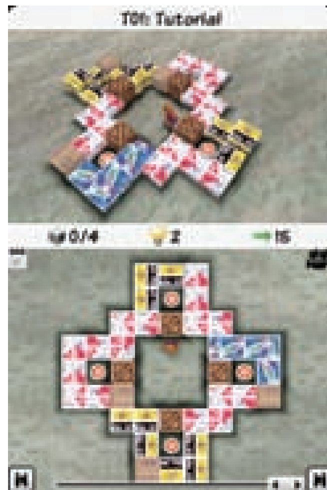
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

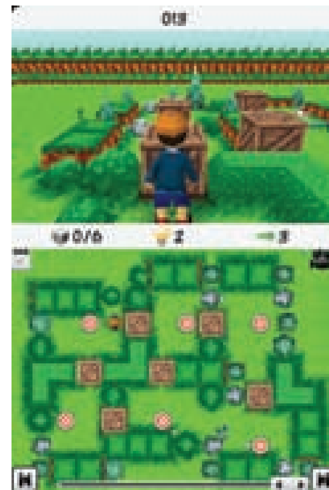
**71 von 100 SPIELSPASS**

**Anspruchsvolle Aufbau-Simulation, der es stellenweise an Übersicht und Logik mangelt.**

# Sokoban DS

**Denken >> Knobelspiel**





DS Zur optischen Abwechslung verändert sich regelmäßig die Umgebungsgrafik – sofern Ihr nicht schon früh an den kniffligen Aufgaben verzweifelt.

Erstaunlich selten hat es die Knobelei "Sokoban" auf Handhelds geschafft – das letzte Mal 1991 als Game-Boy-Modul namens "Boxxle". Bei der Neuauflage von RTL hat sich nichts geändert: Ihr lenkt einen kleinen Arbeiter durch bildschirmgroße Räume und müsst Kisten an ihre markierten Stellpätze transportieren. Der Kniff dabei: Ihr könnt die Boxen nur feldweise schieben, aber nicht ziehen – steht ein Block am Rand oder gar in einer Ecke, kriegt Ihr ihn kaum noch weg. 250 knackige Vorgaben warten auf Euch im Solo-Modus, alternativ tretet Ihr auf Zeit gegeneinander an oder entwerft eigene Spielfelder. *us*

**Ulrich Steppberger** — 6 von 10

**"Hier schiebe ich schnell Frust"**

Eins muss man "Sokoban DS" lassen – das klassische Konzept wurde nicht durch neumodische Mätzchen verunstaltet, stattdessen verrücke ich Kisten wie vor rund 20 Jahren. Damals eine erfrischende Denkaufgabe, funktioniert es auch heute noch ohne Verschleißerscheinungen. Durch die praktische Rückspulfunktion lassen sich Fehler immer korrigieren, was auch häufig nötig ist. Eigentlich hätte ich nicht viel zu meckern, doch eine Sache verdirbt mir fast den Spaß: 250 Levels sind schön und gut, aber wieso muss es schon nach dem ersten Dutzend so überzogen knifflig werden? Die Lernkurve steigt zu schnell an, und damit auch der Frust.

**DS-Faktor**

Oben seht Ihr das Spielfeld aus mehreren 3D-Perspektiven, die allesamt nicht den notwendigen Überblick bieten. Konzentriert Euch deshalb auf den Touchscreen und greift besser auf das Steuerkreuz zurück, denn mit dem Stylus lenkt Ihr Euren kleinen Helfer weniger akkurat. Das Mikro hat wieder mal dienstfrei.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Cosmigo, Deutschland |
| Hersteller | >> RTL |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **keine erhältlich** |

**Sokoban DS**

Pro
- klassisches Grundkonzept
- jeder Zug zurücknehmbar
- Level-Editor

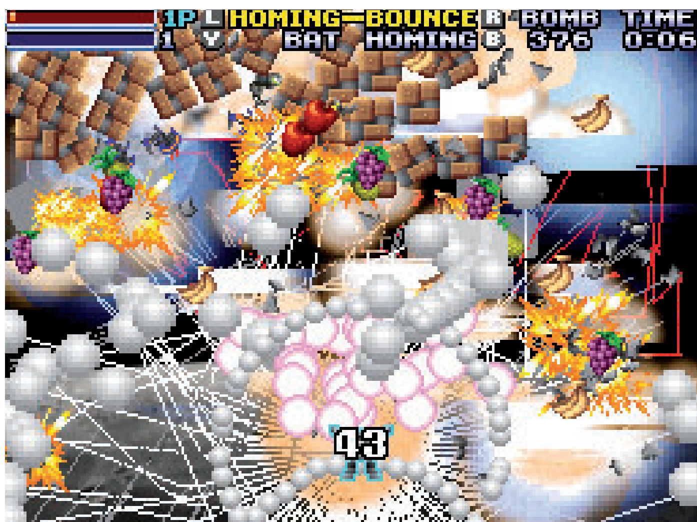
Contra
- 3D-Ansicht spielerisch überflüssig
- keine zusätzlichen Spielmodi
- wird zu schnell zu knifflig

Multiplayer: 6 von 10; 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

**64 von 100 SPIELSPASS**

**Nüchternes Update der klassischen Kistenschieberei, die nach kurzer Zeit nur noch Knobelprofis gefällt.**






DS Wo ist meine Spielfigur? Unser Kampfroboter versteckt sich hinter der Zahl '43' – so viele Smartbomb-Geschosse machen eine ganze Menge Unordnung auf dem Schirm.




DS Der Waffenwahl kommt in "Bangai-O Spirits" eine große Bedeutung zu: Mit dem Baseball-Schläger schickt Ihr selbst dicke Geschosse zu ihrem Absender zurück.

# Bangai-O Spirits

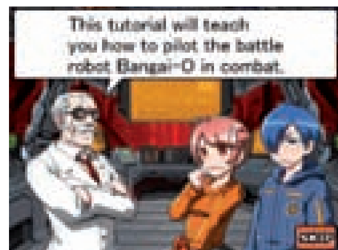
Action >> Shoot'em-Up

Sollte Euch der Spieletitel "Bakuretsu Muteki Bangai-O" nichts sagen, muss Euch das nicht peinlich sein. Vor fast zehn Jahren veröffentlichten die 2D-Experten von Treasure ein japanisches Nintendo-64-Spiel unter diesem Namen. Schon damals durftet Ihr in die Blechhülle eines Miniroboters schlüpfen und gewaltige Explosionen entfesseln. Auch dem Dreamcast-Nachfolger blieb der große Erfolg verwehrt – bei Shoot'em-Up-Fans gilt die Serie dennoch als echtes Juwel unter den 2D-Knallereien.

Im Jahr 2008 ist die wüste Actionschlacht auf dem DS gelandet – wir erklären Euch, warum sich die Anschaffung lohnt. "Bangai-O Spirits" ist mehr als ein klassisches Shoot'em-Up. Basierend auf Grundlagen wie 'Fliege von links nach rechts' oder 'Schieße auf alles, was sich bewegt' kombiniert der Titel brachiale Action und taktische Manöver auf ganz besondere Weise:

Vor jedem der über 150 Mini-Levels legt Ihr Eure Bewaffnung fest, beim ersten Anlauf werdet Ihr jedoch meist ins Gras beißen – erst nach und nach findet Ihr heraus, für welche Gegner Ihr zielsuchende Raketen, Schwert oder Baseballschläger braucht. Hinzu kommen einige Extrawaffen, die den Bildschirm mit 100 Projektilen zum Brennen bringen oder die Zeit einfrieren; die griffige Steuerung ist schnell erlernt und ermöglicht das Fixieren der Schussrichtung oder der Spielerposition.

Wer sich in den mitgelieferten Levels ausgetobt hat, wird selbst zum Baumeister: Ihr verändert bestehende Areale oder denkt Euch neue Prüfungen aus, die Ihr anderen DS-Zockern schickt. Schließlich tragt Ihr über die WiFi-Verbindung Vierspieler-Matches aus. *ms*




DS Knuffige Anime-Standbilder illustrieren das umfangreiche Tutorial.

**DS-Faktor**

Treasure gibt sich Mühe, auf die Eigenheiten des DS einzugehen: Während des eigentlichen Spiels sorgt die Karte auf dem oberen Bildschirm für Übersicht; das ist praktisch, wenn Ihr vor lauter Explosionen mal wieder nicht wisst, wo Euer kleiner Kampfroboter herumhopst. Die Touchscreen-Steuerung macht den Editor einfach bedienbar. Besonders pfiffig ist die Idee, Lautsprecher und Mikrofon als Übertragungsschnittstelle für selbstgebaute Levels zu verwenden.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



DS Unten wird kräftig geballert, oben seht Ihr die aktuelle Levelkarte.

**Matthias Schmid** – 9 von 10

**"Wieviel Action passt in ein DS-Modul?"**

Ach du meine Güte, was geht denn mit meinem DS ab? Solch abgefahrene Actionszenen habe ich auf Nintendos Klappkonsole noch nicht erlebt. Etwas überlastet scheint das Handheld aber zu sein, bisweilen läuft die Action arg gebremst ab. Gestört hat mich das während meiner Ballerorgien allerdings kein Stück, zudem ist die Lernkurve von "Bangai-O Spirits" einfach klasse: Anfangs erscheint ein Level noch unmöglich, mit der richtigen Bewaffnung klappt's doch irgendwann. Auch die dezent eingestreuten Kopfnüsse motivieren und lockern den Baller-Alltag auf. Wenn Euch der allgegenwärtige Chaosfaktor nicht stört, holt Euch diese Perle aus Fernost.

| Schwierigkeit >> schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> Treasure, Japan |
| Hersteller | >> Koch Media |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> englischer Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | keine erhältlich |



**Bangai-O Spirits**

Pro
- konkurrenzloses Actioninferno
- Waffenwahl als Taktik-Element
- schwer, aber nicht unfair
- großer Umfang

Contra
- bisweilen arg chaotisch
- gelegentlich heftige Slowdowns

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

**82** von 100 – SPIELSPASS

Knallhartes Shoot'em-Up mit Köpfchen: technisch beeindruckende 2D-Action für Retro-Fans und Baller-Profis.



DS Oben ein blutiger Shotgun-Treffer, unten die fast nutzlose Pixel-Karte.



DS Im vorletzten Level stapft Ihr mit einem Riesenroboter durch den Winterwald. Achtet auf feindliche Bomber und lehrt die Fußsoldaten das Fürchten.

# Metal Slug 7

Action >> Jump'n'Shoot

Im Osten nichts Neues: Zum wiederholten Mal greifen SNKs 2D-Soldaten zur Waffe und retten die Welt. Wer die "Metal Slug Anthology" sein Eigen nennt, weiß Bescheid: Mit allerhand dicken Wummen im Gepäck stellt Ihr Euch einer gigantischen Übermacht an Pixelschurken. Handgranaten krachen, die Shotgun faucht, der Gegner ächzt – 'Action satt' lautet einmal mehr das Spielprinzip. Abzweigungen innerhalb der sieben Areale sucht Ihr vergebens – in puncto Abwechslung und Spieldauer bleibt "Metal Slug 3" unerreicht.

Dafür setzt die siebte Episode auf das Waffenwechsel-Feature von Teil 6: Per Knopfdruck packt Ihr die aktuelle Knarre in den virtuellen Rucksack und holt die dicken Pusten erst beim Bosskampf wieder hervor – vorausgesetzt, Ihr übersteht den Weg dorthin ohne Lebensverlust. Nur dann werden auch die Gefangenen gerettet, die Ihr befreit habt; schafft Ihr es, alle 100 armen Kerle zu finden? Für noch mehr Motivation sorgen die zahllosen Aufgaben der 'Combat School': Meistert bestimmte Levelpassagen ohne Lebensverlust oder erfüllt Sonderziele à la "Besiege die fleischfressenden Pflanzen ohne Schusswaffe".

Die handgezeichnete Grafik versprüht nach wie vor ihren Charme – auf dem kleinen DS-Bildschirm wird's bisweilen aber unübersichtlich. Serienkenner wundern sich zudem über die recht sensiblen Trefferzonen – hier war SNK früher gnädiger. Dafür stimmt die Lernkurve und das Spiel wird zum Ende hin immer besser – hier trefft Ihr auf die spektakulärsten Slug-Vehikel und nehmt es mit dem lieb gewonnen Serienschurken Allen O'Neill auf. *ms*


DS Mahlzeit: Eine hungrige Pflanze verspeist Eure Spielfigur zum Frühstück.



DS Weil der riesige Metallwurm, der sich oben durchs Bild schält, ein besonders zäher Widersacher ist, rastet Marco total aus und zückt den Laser – achtet auf seine Frisur.

## DS-Faktor

Hallo, SNK Playmore! Könnt Ihr uns hören? Der DS hat einen Touchscreen und ein Mikrofon – habt Ihr noch nicht mitbekommen, oder? Stattdessen packt Ihr auf den unteren Schirm eine völlig verpixelte Karte, die lediglich Hilfe beim Auffinden der Schätze bietet; das Spiel profitiert davon in keiner Weise. Schaut Euch doch mal andere Spiele wie "Sonic Rush Adventure" an – hier geht die Action jenseits der Bildschirmgrenze nahtlos weiter. Nachmachen!

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Matthias Schmid** – 8 von 10

**"Genial, großartig, geil – genau wie immer"**

Den Großen der Branche wird stets vorgeworfen, dass sie Erfolgskonzepte dreist wiederverwerten und Updates im Jahrestakt auf den Markt werfen. Doch SNK Playmore, die Nachfolge-Firma der einstigen Kreativschmiede SNK, ist keinen Deut besser: Das bewährte Krachbumm-Konzept der "Metal Slug"-Serie wird einmal mehr heruntergebetet – ohne frische Ideen, ohne Mut zur Veränderung. Mir persönlich macht die Söldnerhatz immer noch jede Menge Spaß: Die Steuerung ist klasse, die Levels cool, die Slugs noch cooler, die Action fett. Doch selbst beinharte 2D-Fans müssen zugeben: Langsam muss etwas passieren, sonst verkommt die Kultserie zum Langweiler.

**Jan Königsfeld** – 8 von 10

**"Tradition verpflichtet – zu Untätigkeit?"**

Hier kommt eine weitere Episode der 2D-Shooter-Orgie mit bekannter Mechanik – wieso etwas Altbewährtes verschlimmbessern, fragt Ihr? Weil Stillstand irgendwann unausweichlich zum Serientod führt – das hat die kultige Serie nicht verdient. Wieso ich die siebte "Metal Slug"-Inkarnation trotzdem mag, obwohl das Shooter-Rad beileibe nicht neu erfunden wurde? Weil hier charmante Grafik mit guten Animationen und knackschwerer, aber super spielbarer Sidescroll-Action gepaart wird – das passt einfach.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> SNK Playmore, Japan |
| Hersteller | >> DTP |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> Oktober |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Metal Slug Anthology** (85 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | **keine erhältlich** |



**Metal Slug 7**

**Pro**
- Action ohne Abstriche
- motivierende 'Combat School'
- furioses Finale

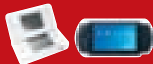
**Contra**
- DS-Features bleiben ungenützt
- keine spielerische Weiterentwicklung gegenüber Teil 1 bis 6

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10



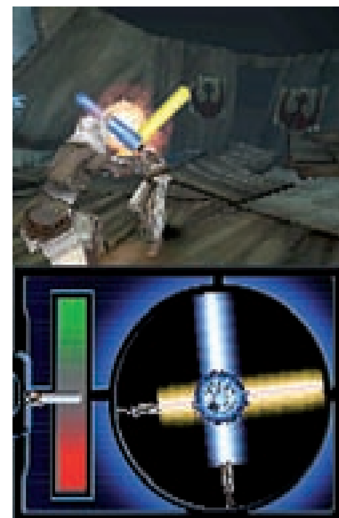

SPIELSPASS

**Spielerisch hochwertige Actionsause ohne nennenswerte Neuerungen – es wird Zeit für einen Neuanfang.**





PSP Vor malerischer Kulisse säubert Ihr die Areale von den üblichen Verdächtigen. Hier faltet Ihr einen imperialen AT-ST – ein künftiger Sith macht eben keine Gefangenen.



DS Schwungvoll: Gewinnt Ihr das Lichtstylus-Duell, dezimiert Ihr die gegnerische Energieleiste.

# Star Wars: The Force Unleashed

Action >> Hack'n'Slay



Noch eine charmefreie Filmumsetzung, die keiner braucht? Weit gefehlt! Nach “Battlefront: Renegade Squadron“ erlebt Ihr in der neuen “Star Wars“-Inkarnation ein exklusives Abenteuer, angesiedelt zwischen Episode 3 und 4 der generationenübergreifenden Sternensaga.

Als Sith-Lord Darth Vader bekommt Ihr im einführenden Level einen Vorgeschmack der dunklen Seite der Macht. Im Rahmen der Order 66 jagt und bekämpft Ihr einen Jedi auf der Wookie-Heimat Kashyyyk nach allen Regeln der Sith-Kunst. Lichtschwert-Combos, Machtgriff und Blitze weisen den Kämpfer für das Gute alsbald in seine Grenzen, sein verwaister Sohn wird fortan Vaders geheimer Schüler mit dem stilvollen Spitznamen 'Starkiller'. Das Ziel des intriganten Spiels: den Imperator stürzen und die Galaxis übernehmen! Als Lehrling bereist Ihr den Müllplaneten Raxus Prime, die organische Pilzwelt Felucia oder eine Tie-Fighter-Werft und macht Jagd auf weitere Feinde des Imperiums. Im Gepäck habt Ihr eine Minikarte, die nur die nächste Umgebung anzeigt und bedingt nützlich ist. Auf Sonys Handheld bringen Euch Zwischensequenzen in Spielgrafik die Geschichte näher, kurze Bildaussetzer sowie gelegentliche Fehler bei der Sprachausgabe trüben die Atmosphäre.

## Entfessle die Macht!

Von besiegten Gegnern sammelt Ihr Machtpunkte, mit denen Ihr die vielfältigen Fähigkeiten Eures Lehrlings ausbaut und schrittweise neue Angriffe freischaltet. Die gesamte Palette nutzt Ihr selten, die Moves gehen aber allesamt flott von der Hand. Das ist auch gut so, denn die vielgestaltige Feindesschar hat ebenfalls Zugriff auf das Macht-Potenzial. Die fordernden

**Michael Herde**

7 von 10

**"Die Macht stark in dieser UMD ist..."**

...der DS auf dem Pfad der dunklen Seite wandelt!" So würde wohl Yodas Urteil lauten. Während Euch der PSP-Sternenmörder mit ordentlicher Grafik und großem Umfang auch über Froststellen hinweg motiviert, sorgt der DS-Bruder nicht für Jubelschreie. Dort wird ordentliche Actionkost geboten, die sich aber nicht gut verdauen lässt. Die Steuerung lenkt Euch zu sehr vom Geschehen ab, da Ihr immer mit einem Auge auf die Symbole schielt, um den gewünschten Move zu zünden. Grafisch enttäuscht das Spiel, vor allem die Zwischensequenzen in Form von Bildergeschichten sind schwach. Das Mittendrin-Gefühl will so nicht aufkommen, "Lethal Alliance" konnte das besser. Wer aber nicht genug vom Sternenkrieg bekommt, sollte trotz der beschriebenen Mängel eine Testrunde starten.

**Marcus Grüner**

5 von 10

**"Den Laser-Stylus Du stecken lässt..."**

Ich habe ja schon manches aufgesetzte Touchscreen-Konzept erlebt, aber "The Force Unleashed" kommt sich damit gnadenlos in die Quere. Die fummelige Stylus-Steuerung ist alles, nur nicht intuitiv. Die gewünschten Kombinationen sind ohne Konzentration auf den unteren Bildschirm kaum machbar, was mich immer wieder vom Geschehen ablenkt. In den Bossduellen kommt durch die Mini-Spiele zumindest Stimmung auf, doch das reicht nicht als Ausgleich. Schade auch, dass die Machtattacken kaum ausbaufähig sind und dadurch ein weiterer Motivationsfaktor außen vor bleibt. Unter dem Strich bleibt ein hektisches Stylus-Gefuchtel mit zu dunkler Grafik. Auch der Mehrspieler-Modus schafft hier keine Abhilfe. Besitzer beider Handhelds greifen darum zur soliden PSP-Version.



PSP “Leg Dich nicht mit ‘Starkiller’ an!“ Der Rancor hat das nicht beherzigt – ein böser Fehler, denn als Antiheld verschont Ihr auch die Tierwelt nicht.



DS Beim lustigen Grillabend auf Kashyyyk mischt Ihr neben dem AT-ST auch imperiales Fußvolk auf, das Ihr mit Eurem Machtblitz brutzelt. Nutzt verschiedene Macht-Combos gegen den Walker und achtet auf seine Füße – er ist ein ungehobelter Trampel.

Jedi-Bosse bringt Ihr nur mit einer wohlüberlegten Vorgehensweise zur Strecke, simples Aneinanderreihen der mystisch angehauchten Aktionen bringt nichts.

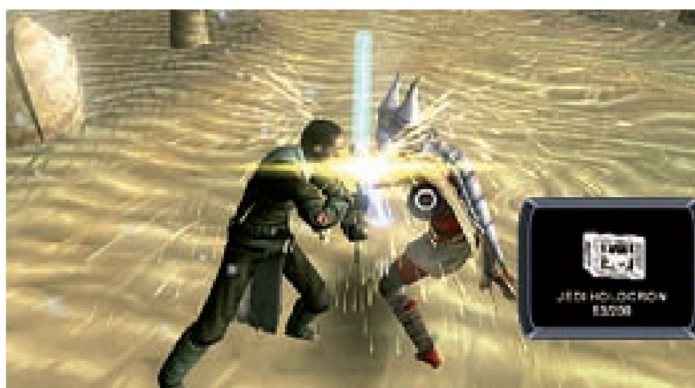
Die Kamera ist hinter Eurem Assassinen angebracht und justiert sich automatisch nach, was etwas dauern kann – wenigstens dürft Ihr zeitweise eine Aufschaltfunktion aktivieren. Bewegt Ihr Euch aber von einem anvisierten Gegner zu weit weg, verliert Ihr den Fokus.

Wer genug vom einsamen Rachefeldzug hat, sucht sich Freunde und Feinde in den Mehrspieler-Modi. Bei Deathmatches und anderen Varianten gebt Ihr Euch mit Laserschwert und Wummen in mitunter chaotischen Runden eins auf die virtuelle Mütze.

## Duell der Handhelds

Garniert wird der ansprechende PSP-Sternenkrieg mit liebevoll umgesetzten Extras, die Euch länger ans Gerät fesseln. So spielt Ihr im "Force Unleashed"-Modus auch klassische Szenen wie den Kampf mit Luke gegen Jabbas Armee auf Tatooine nach – inklusive passender Zwischensequenzen. Dazu kommt eine Datenbank mit interessanten Fakten über viele Charaktere. Um sämtliche Fähigkeiten, Kostüme und andere Boni zu sammeln, stehen mehrere Durchgänge der Hauptstory auf dem Programm.

Die Entwickler der DS-Version haben das Motto 'Dunkle Seite' wörtlich genommen: Düstere Grafik und das Fehlen einer Karte erschweren die Orientierung. Die Macht-Aktionen sind auch hier ausbaufähig, allerdings nur im kleinen Stil. Minispiele wie das Zentrieren von Orbs zum Beschwören der Macht oder zum Besiegen stärkerer Gegner sorgen für ein wenig Abwechslung. Kombos erfordern Übung und eine gekonnte Stylus-Bewegung. Technisch bedingt verzichten Nintendos Jedi-Jäger auf Sprachausgabe und müssen mit Standbildern vorlieb nehmen, um die Story zu verfolgen. *mm*



PSP Bosskämpfe gewinnt Ihr nur mittels Quick-Time-Events. Bei Fehlern folgt ein gegnerischer Energieschub und Ihr wiederholt die misslungene Attacke.



DS Die Machtsymbole können auch zu Kombos verbunden werden.

**DS-Faktor**

Der Dualscreen wird befriedigend genutzt, allerdings hätte der Platz zudem für eine Übersichtskarte gereicht. Oben läuft die Action ab, unten kontrolliert Ihr die Macht via Touch-Icons. Im Eifer des Gefechts tippt Ihr aber schon mal auf das falsche Symbol. Zusätzlich besteht Ihr Lichtschwert-Nahkämpfe mit dem Stylus. Die Navigation wurde linkshänderfreundlich auf das Steuerkreuz und die Buttons gelegt. Das Mikro bleibt außen vor.

| Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon |
|---|---|---|
|  |  |  |

| Schwierigkeit | mittel bis schwer |
|---|---|
| Entwickler | Krome/n-Space, USA |
| Hersteller | LucasArts |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | komplett deutsch |
| Termin | im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **God of War: Chains of Olympus** (87 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | **Star Wars: Lethal Alliance** (82 von 100 in Ausgabe 6) |

**Star Wars: The Force Unleashed** (PSP)

| | |
|---|---|
| Pro | + Minispiele und neue Charaktere<br>+ motivierende Story<br>+ zuschaltbares Kamera-Lock-On... |
| Contra | - ...das ungenau und hakelig ist<br>- technische Mängel bei den Videos<br>- teils frustige Bosskämpfe |

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Frustresistente "Star Wars"-Jünger greifen zum actionreichen Abenteuer – der Story und der Macht sei Dank!

**Star Wars: The Force Unleashed** (DS)

| | |
|---|---|
| Pro | + Original-Musik<br>+ Linkshändersteuerung inklusive<br>+ Stylus-Kontrolle... |
| Contra | - ...die viel zu kompliziert ist<br>- fehlende Übersicht<br>- unbewegte Zwischensequenzen |

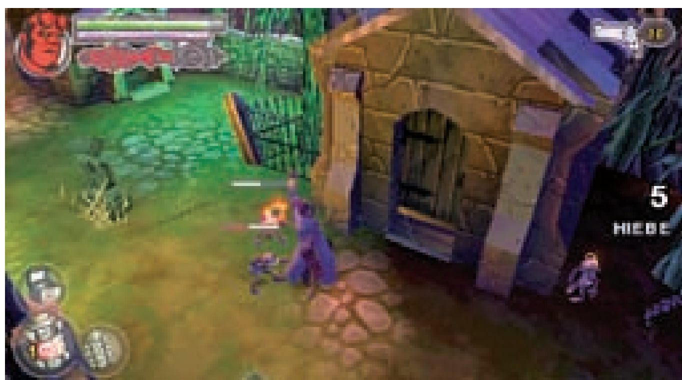
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

DS-Krieger klagen über Atmosphäre-Verlust durch fehlende Sprachausgabe und schlechtere Übersicht.

## The Science of Evil
# Hellboy

**Action >> Hack'n'Slay**



PSP Einer der besseren Abschnitte – auf einem rumänischen Friedhof warten zahlreiche Mini-Skelette. Die Kamera hält sich des öfteren auf Distanz.

Zwar ist der höllische Comicheld derzeit auch im Kino zu sehen, damit hat die PSP-Keilerei "Hellboy: The Science of Evil" jedoch nichts zu tun. Die Story des Spiels glänzt durch Abwesenheit. Der rote Dämon hat in jeder der sechs verschiedenen Welten zwar einen Gegenspieler, den es zu bekämpfen gilt, doch besteht zwischen den Welten kein erzählerischer Zusammenhang. Hellboy selbst stört sich nicht daran und verpasst dem jeweils ansässigen Gegnervolk handfeste Argumente.

Neben leichter und schwerer Attacke für den Nahkampf lässt Hellboy gelegentlich seine Wumme sprechen, abgerundet wird das Arsenal von diversen Granaten. Gegner und Gegenstände lassen sich zur Not greifen, als Waffe missbrauchen oder durch die Gegend werfen. Oft werden die Kämpfe in geschlossenen Abschnitten ausgetragen - erst wenn der letzte Feind in einem Areal erledigt ist, öffnet sich das Tor zur nächsten Brutstätte des Bösen und die Klopperei geht von neuem los. Wird es für den Höllenmann eng, entfesselt er seine Dämonenkräfte und richtet kurzzeitig größeren Schaden an. Kämpft Ihr Euch mit einer guten Bewertung durch die Meute, winken neue Schlagcombos. *ma*

| Schwierigkeit >> schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> Krome Studios, Australien |
| Hersteller | >> Konami |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | God of War: Chains of Olympus (87 von 100 in Ausgabe 11) |
| DS | Ninja Gaiden: Dragon Sword (83 von 100 in Ausgabe 12) |

**Hellboy: The Science of Evil**

**Pro**
- düstere Atmosphäre
- gelungenes Comic-Flair
- nette Angriffsmöglichkeiten

**Contra**
- monotoner Spielablauf
- ungünstige Kamera
- träges Spieltempo

Multiplayer: Nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

**55** von 100 SPIELSPASS

**Ohne Story: ebenso zähes wie eintöniges Dauergeprügel durch immer gleiche Gegner mit schlechter Kamera.**

**Marcus Grüner** 5 von 10
**"Dumpfes Prügeln ohne Höhepunkte"**

Nein, als schlecht möchte ich "Hellboy" nicht bezeichnen – eher als Inbegriff der Langeweile. Wenn andauernd gegen die gleichen Gegner gekämpft wird, geht nach gewisser Zeit meine Motivation verloren; ein paar Rätsel hin oder her. Hellboy mag kräftig zuschlagen, das Tempo erinnert jedoch an einen Bud-Spencer-Film in Zeitlupe. Überhaupt habe ich selten das Gefühl, den roten Jungen wirklich zu kontrollieren und mit gezielten Schlag-Combos zu punkten. Schade um die paar guten Ansätze, denn die zunächst ansehnliche Grafik und einzelne Spielelemente wären durchaus ausbaufähig. So bleibt unterm Strich eine seelenlose Lizenz-Versoftung für den Spielefriedhof – (halbwegs) großer Name, nichts dahinter.

## Superbike World Championship
# SBK 08

**Rennspiel >> Simulation**



PSP Neben drei Verfolgerperspektiven rast Ihr auch aus der Ego-Sicht über die Kurse. Bremst besonders bei Regen vorsichtig, sonst haut es Euch schnell vom Sattel.

Nach dem letztjährigen, mäßigen PSP-Ausflug (siehe Test von "SBK 07" in Ausgabe 8) kehren die Superbikes zurück. Mit im Gepäck sind natürlich die aktuellen Saisondaten samt Fahrer, Teams und Strecken. Doch das war's schon mit den Neuigkeiten: Wie im Vorgänger wählt Ihr aus einem schnellen Rennen für zwischendurch, Rasereien gegen die Zeit und einem Rennwochenende. Nach Warm-Up und Qualifying tretet Ihr serientypisch zu zwei Wertungsläufen an. Eine komplette Meisterschaft samt optionaler Aufwärmrunde sowie Challenges komplettieren das etwas magere Aufgebot. Letztere bringen immerhin mit Brems- und Kurventests Abwechslung in den Rennalltag.

Fahrprofis freuen sich zudem auf unzählige Fahroptionen, die den Rennalltag erleichtern bzw. erschweren. Für das vollendete Motorraderlebnis konfiguriert Ihr Starthilfe, Bremshilfe, Trägheit, separate Bremsen, Traktionskontrolle und Reifenabnutzung. So müssen selbst alte Hasen zahlreiche Übungsrunden für eine Rekordzeit trainieren. Weniger Probleme bereitet dabei das defensive 14-köpfige Fahrerfeld. So spielt Ihr mit der richtigen Rennlinie schnell Rennvideos und Fotos von Boxenludern frei. *ts*

| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | |
|---|---|
| Entwickler | >> Milestone, Italien |
| Hersteller | >> Koch Media |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | MotoGP (70 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | keine erhältlich |

**SBK 08**

**Pro**
- aktuelle Saisondaten
- zahlreiche Fahroptionen
- großes Fahrerfeld

**Contra**
- lange Ladezeiten
- keine Einführung
- lahme Grafik

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 4: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

**65** von 100 SPIELSPASS

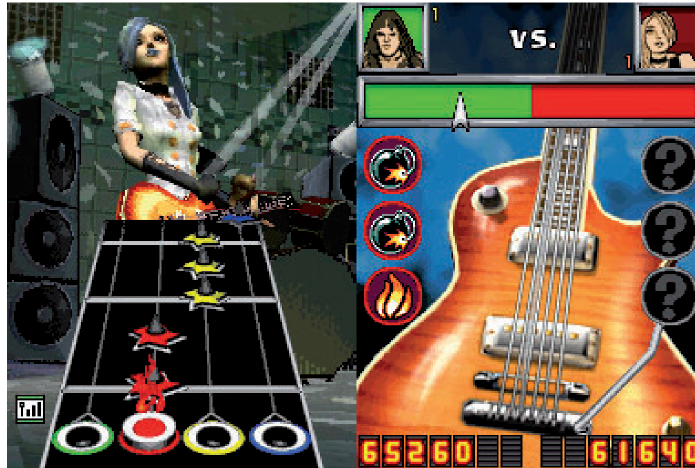
**Unspannende Bike-Raserei mit mäßiger Optik; zumindest die Optionsvielfalt ist lobenswert.**

**Thomas Stuchlik** 6 von 10
**"Immer noch keine Raser-Offenbarung"**

"SBK 08" teilt alle Vor- und Nachteile des Vorgängers: Die Superbikes verhalten sich immer noch gutmütig, aber etwas träge. Gewichtsverlagerung des Fahrers und separat ansprechbare Bremsen bringen weitere Finesse ins Spiel. Zusätzlich dürfen die Motorräder auf die eigene Fahrweise abgestimmt werden. Doch vor dem Ritt ist Geduld gefragt, denn die quälend langen Ladezeiten ziehen sich fast über eine Minute. Auch grafisch hat sich nichts getan: So zirkelt Ihr weiterhin durch karge Streckenoptik und eckige Kurven. Zumindest sorgt unterschiedliche Witterung für etwas Abwechslung. Die obligatorischen Spielmodi gehören letztlich zum Genrestandard; dennoch vermisse ich ein Tutorial für Anfänger.



DS Aktiviert Ihr die Star Power, werden alle Noten gleich gefärbt.




DS Besonders viel Laune macht "Guitar Hero: On Tour", wenn Ihr Euch mit einem anderen Musikus duelliert – gemeine Attacken erschweren das Leben.

# Guitar Hero: On Tour

**Reaktion >> Musikspiel**

Für den DS-Ableger der populären "Guitar Hero"-Serie war guter Rat teuer: Während auf den Heimkonsolen aufwändig gestaltete Plastikgitarren für die passende Kontrolle sorgten, ist das mit einem Handheld natürlich nicht machbar. Activision präsentiert aber eine intelligente Lösung: Dem Modul liegt der 'Guitar Grip' bei – ein Zusatz, den Ihr im GBA-Slot Eures Handhelds einstöpselt. Vier farbige Knöpfe dienen als Ersatz für das Griffbrett, die Saiten schlagt Ihr mit einem knuffigen Mini-Stylus in Plektron-Form via Touchscreen an. Auf dem anderen Bildschirm marschieren Notensymbole im Takt zur Musik nach unten und müssen korrekt getroffen werden. Das ist tatsächlich ein simples Konzept, wird durch die ungewöhnliche Umsetzung aber mit viel Leben erfüllt.

Mehrere Karrierestufen mit einer bunten Liedmischung warten darauf, bewältigt zu werden. Wenig überraschend setzt die Auswahl auf gitarrenlastige Titel und greift dabei auf massentaugliche Interpreten – für Festland-Europa wurden sogar heimische Stücke lizenziert, allerdings singen die deutschen Teenie-Stars Tokio Hotel ihren Megahit auf Englisch.

Habt Ihr Euch als Solokünstler bewiesen, lockt die Aussicht, es mit anderen Gitarren-Helden aufzunehmen. In den Duellen geht es nicht nur darum, wer seine Notenfolgen mit den wenigsten Fehlern bewältigt: Ihr könnt den Kontrahenten mit fiesen Attacken nerven, durch die er etwa aufdringliche Autogrammjäger abwehren oder seine brennende Klampfe löschen muss. *jk/us*



DS So wird gespielt: Die ungewöhnliche Griffhaltung ist kein Problem.

**DS-Faktor**

Das Spiel nutzt alle Vorzüge des Nintendo-Handhelds: Auf dem Touchscreen seht Ihr Eure Gitarre, die Ihr mit dem Sytlus spielt, auf dem zweiten Bildschirm bewundert Ihr Euren digitalen Rocker. Effektiver kann man den Doppelschirm kaum nutzen. In den Multiplayer-Duellen müsst Ihr sogar ein ums andere Mal ins Mikrofon pusten, um etwa Eure in Flammen stehende Gitarre zu löschen. Wenn ein Spiel einen hohen DS-Faktor hat, dann "Guitar Hero: On Tour".

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

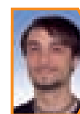


DS Für die gelungen animierten Gitarristen habt Ihr meist kein Auge übrig.

**Die 26 Songs für unterwegs**

**Beatstakes** - Monster
**Blink 182** - All The Small Things
**Bloc Party** - Helicopter
**Europe** - Rock The Night
**Freezepop** - I Am Not Your Gameboy
**Heroes del Silencio** - Avalancha
**Incubus** - Anna Molly
**Jet** - Are You Gonna Be My Girl
**kiss** - Rock And Roll All Nite *
**Lynyrd Skynyrd** - I Know A Little *
**Mademoiselle K** - Ca Me Vexe
**Maroon 5** - This Love
**Nirvana** - Breed
**No Doubt** - Spiderwebs
**OK Go** - Do What You Want
**Ozzy Osbourne** - I Don't Wanna Stop
**Pat Benatar** - Hit Me With Your Best Shot
**Red Hot Chili Peppers** - Knock Me Down
**Santana** - Black Magic Woman *
**Skid Row** - Youth Gone Wild *
**Smash Mouth** - All Star
**Stevie Ray Vaughan** - Pride And Joy
**Stray Cats** - Stray Cat Strut
**Tokio Hotel** - Monsoon
**Twisted Sister** - We're Not Gonna Take It *
**ZZ Top** - La Garage *

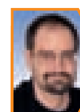
* Cover-Versionen



**Jan Königsfeld** 8 von 10

**"Die digitale Wandergitarre für unterwegs"**

Das Grundprinzip von "Guitar Hero" ist schnell begriffen, aber nur schwer gemeistert. Kein Wunder, dass sich bei dieser Zauberformel sofort der 'nur noch einen Song'-Suchteffekt breitmacht. Das Tolle daran: Wenn Ihr wirklich Gitarre lernt, habt Ihr einen kleinen Vorteil, weil Ihr beim Spielen die Koordination der rechten und der linken Hand trainiert. Zum Sommerhit reicht es aber nicht, denn der Sound ist etwas rauschig. Auch geriet die Abfrage des Touchscreens nicht immer perfekt und Ihr aktiviert schon mal versehentlich die Starpower oder haut neben die Saiten. Der Multiplayer-Modus macht eine Menge Spaß – schade nur, dass Ihr die Auswirkungen Eurer fiesen Extras nicht mitbekommt; Ihr seht nur Eure eigene Gitarre.



**Ulrich Steppberger** 8 von 10

**"Klampfen mit Stil, aber auch Krampf"**

"Guitar Hero: On Tour" schafft es erstaunlich gut, das Konzept ins Handheldformat einzudampfen. Durch den Zusatzcontroller habt Ihr die Notenlinien im Griff, allerdings kann längeres Spielen schmerzhaft werden. Bei schwereren Songs wächst die Anspannung und Ihr verkrampft schon mal durch die ungewohnte Handhaltung. Natürlich würde ich mir noch mehr Songs wünschen, auch die Tonqualität ist durch den knappen Modulplatz nicht die größte Wucht. Doch die Hauptsache stimmt – der Spaß, als virtueller Gitarrist zu agieren.

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Vicarious Visions, USA |
| Hersteller | >> Activision |
| Zirka-Preis | >> 45 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Gitaroo Man Lives** (69 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | **Elite Beat Agents** (80 von 100 in Ausgabe 9) |



**Guitar Hero: On Tour**

**Pro**
+ cooler Gitarren-Controller
+ breit gefächerte Songauswahl
+ neues Spielkonzept für Handhelds

**Contra**
- Sound klingt verrauscht
- der Controller ist eher für kleine Hände geeignet

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 2 — lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

**83** von 100 SPIELSPASS

**Coole Gitarren-Simulation für den Musikhunger zwischendurch. Rockt im Café, der U-Bahn oder im Park.**



## Blokus Portable: Steambot Chronicles

**Denken >> Brettspiel**

Ein kurioses Duo: Das populäre und unterhaltsame Brettspiel wird für seine virtuelle Fassung mit den Anime-Figuren eines hierzulande unbekannten Rollenspiels versehen. Die könnt Ihr aber auch ignorieren, denn eine richtige Story gibt es nicht. Die Aufgabe, Bausteine möglichst geschickt auf dem Brett zu platzieren, ist simpel, taugt aber prima für eine Runde zwischendurch. Nervig ist nur, dass sich die Computergegner oft längere Denkpausen nehmen.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Majesco |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Blokus Portable**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 7 von 10 |
| 1 bis 4 | lokal, eine Disc pro Spieler |
| Grafik | 3 von 10 |
| Sound | 4 von 10 |

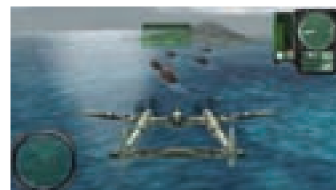
**60 von 100 SPIELSPASS**

Grafisch schlichte, aber unterhaltsame Umsetzung des Brettspiels.

## WW 2: Battle over the Pacific

**Action >> Flugsimulation**

Als Pilot für die alliierte Flotte sollt Ihr im Pazifik japanische Kampfflieger vom Himmel holen. Grafisch machen schicke Flugzeugmodelle und ordentliche Umgebung (allerdings meist nur Wasser) eine gute Figur, spielerisch wird's schnell öde. Das liegt nicht zuletzt an der trägen Kontrolle Eurer Maschinen, die mit den flinken Angreifern kaum mithalten können. Wer unbedingt Kampfflieger spielen will, greift lieber zum modernen "Ace Combat X".



| Schwierigkeit >> schwer | |
|---|---|
| Hersteller | >> Midas |
| Zirka-Preis | >> 20 Euro |
| Sprache | >> komplett englisch |
| Termin | >> im Handel |

USK: 12

**WW 2: Battle over the Pacific**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 7 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |

**53 von 100 SPIELSPASS**

Ordentlich aussehende, aber nervig zu steuernde Weltkriegsfliegerei.

## International Athletics

**Sport >> Mehrkampf**

Pech für PSP-Sportler: Während die DS-Kollegen sich mit Mario, Sonic und einem ganzen Konami-Rudel vergnügen können, müssen sie mit "International Athletics" vorlieb nehmen. Mit knappen 14 Disziplinen (Leichtathletik und Schießen) ist Abwechslung Mangelware, die schwache Grafik lässt vor allem die Sportler wie mutierte Doping-Opfer aussehen. Wenigstens ist die Steuerung ganz ordentlich, so dass kurze Runden etwas Spaß machen.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Ghostlight |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**International Athletics**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 5 von 10 |
| 1 bis 4 | lokal, eine Disc für alle |
| Grafik | 3 von 10 |
| Sound | 4 von 10 |

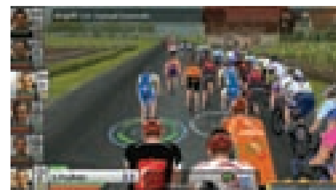
**46 von 100 SPIELSPASS**

Zweckmäßige Disziplinensammlung, die hässlich aussieht und Macken hat.

## Pro Cycling 2008: Tour de France

**Denken >> Simulation**

Wer trotz ständiger Dopingaffären vom Radsport noch nicht die Nase voll hat und mit einer ordentlichen Portion Taktik umgehen kann, der ist hier richtig. Als Teamchef führt Ihr einen Rennstall durch Rundfahrten sowie Einzelrennen und gebt Euren Fahrern Anweisungen. Aktiv eingreifen könnt Ihr dagegen selten. Die Präsentation überzeugt, dennoch fehlt dem langwierigen Geradle etwas der Pfiff – damit ist's nur ein Tipp für echte Fans.



| Schwierigkeit >> mittel bis schwer | |
|---|---|
| Hersteller | >> Koch |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Pro Cycling 2008**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 5 von 10 |
| 1 bis 2 | lokal, eine Disc für alle |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |

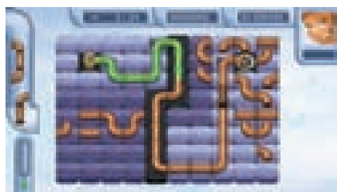
**57 von 100 SPIELSPASS**

Radsport-Simulation mit Spieltiefe, die aber etwas undynamisch geriet.

## Pipe Mania

**Reaktion >> Geschicklichkeit**

Das Spielkonzept von "Pipe Mania" hat fast 20 Jahre auf dem Buckel. Als nicht mit Mario verwandter Klempner müsst Ihr mit zufällig ausgeteilten Röhrenstücken einen Wasserfluss zum Ziel führen. Was auf Dauer langweilig werden könnte, profitiert in der Neuauflage von Zusatzbedingungen wie Hindernissen und vorgegebenen Spielfeldern. Dank der eben so übersichtlichen wie guten Grafik und zugänglicher Steuerung wird ein nettes Vergnügen daraus.



| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | |
|---|---|
| Hersteller | >> Empire |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Pipe Mania**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 7 von 10 |
| 1 bis 2 | lokal, eine Disc für alle |
| Grafik | 5 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |

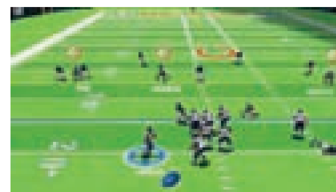
**71 von 100 SPIELSPASS**

Mit vielen netten Details zeitgemäß aufpolierte Reaktionsknobelei.

## Madden NFL 09

**Sport >> American Football**

Fans der Sportart, die letztes Jahr schon zugegriffen haben, müssen sich nur eine Frage stellen: Wollen sie Geld für ein Jahres-Update ausgeben, das kaum Neuerungen enthält? Ein paar Herausforderungen kamen dazu, für Neulige gedacht ist eine simplere Alternativsteuerung – das komplizierte Regelwerk wird aber nicht weiter erklärt. Technisch gibt's nichts zu meckern – da ist alles genauso gut (und gleich) wie letztes Jahr.



| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | |
|---|---|
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> komplett englisch |
| Termin | >> im Handel |

USK: frei

**Madden NFL 09**

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 8 von 10 |
| 1 bis 2 | lokal und online, eine Disc pro Spieler |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 8 von 10 |

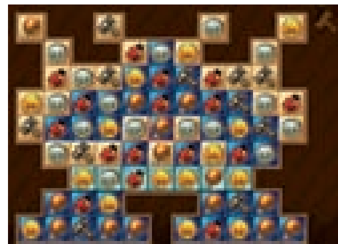
**81 von 100 SPIELSPASS**

Gute Simulation des Sports, aber fast das Gleiche wie letztes Jahr.

# Jewel Master: Cradle of Rome

**Denken >> Knobelspiel**

Erinnert Ihr Euch noch an "Zookeeper"? Mit "Jewel Master" kommt eine ähnliche Knobelei, die es dank einiger intelligenter Extras schafft, das bekannte 'Schiebe durch Tauschen drei gleiche Symbole zusammen'-Konzept gelungen erweitert. Zahlreiche Spielfelder, einsetzbare Sonderaktionen und Rohstoffsammlung für Boni sorgen dafür, dass man gerne etwas länger grübelt.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Rondomedia |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Jewel Master: Cradle of Rome**

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 3 von 10
Sound: 5 von 10

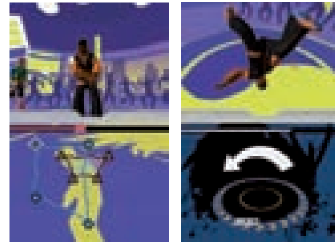
**67 von 100 SPIELSPASS**

Mit einigen Ideen aufgepeppte Variante eines klassischen Knobelkonzepts.

# Red Bull BC One

**Reaktion >> Geschicklichkeit**

Mit dem Namen können bestenfalls Hardcore-Fans der Hiphop-Szene etwas anfangen, das Spiel taugt aber für alle, die mit der Musik grundsätzlich klarkommen. Ihr tretet zu Tanzduellen an, bei denen Ihr Euren gelenkigen Star zu Bewegungen verleitet, indem Ihr auf dem Touchscreen Symbole verbindet. Klingt kurios, ist aber unterhaltsam, allerdings auf Dauer eintönig.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Playlogic |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Red Bull BC One**

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

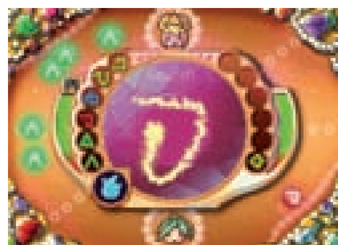
**60 von 100 SPIELSPASS**

Macht Spaß: als Hiphop-Tanzroutine getarnte Linienzeichnerei.

# Doodle Hex

**Reaktion >> Geschicklichkeit**

In Zauberduellen nach Harry-Potter-Art zeichnet Ihr Runen auf den Touchscreen, um Euren Kontrahenten magisch zu übertrumpfen. Der versucht natürlich das Gleiche, weshalb Ihr zwischen Abwehr- und Angreifszaubern wechseln müsst. Obwohl auf Dauer etwas gleichförmig, gefallen die taktisch angehauchten Kämpfe dank der guten Erkennung Eurer Zeichnungen.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Zoo Digital |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Doodle Hex**

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

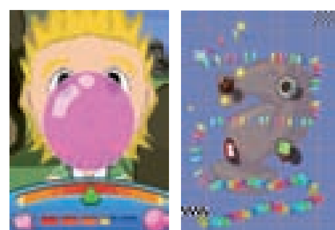
**61 von 100 SPIELSPASS**

Originelle, wenn auch nicht übermäßig spektakuläre Stylus-Zauberduelle.

# Guinness World Records

**Reaktion >> Geschicklichkeit**

Hinter dem protzigen Namen versteckt sich Altbekanntes: Die Rekordversuche entpuppen sich als knuffig in Szene gesetzte Minispiele, bei denen schnelle Reaktionen, flottes Styluswischen oder gutes Timing gefragt sind. Das Drumherum mit allerhand Statistiken und 'Wusstest Du schon?'-Infos sorgt für Charme, die rund 40 Aufgaben für ausreichend Abwechslung und das Hochkant-Format für neue Möglichkeiten.



| Schwierigkeit >> mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Warner |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |



**Guinness World Records**

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

**67 von 100 SPIELSPASS**

Skurrile Minispiel-Sammlung, die für Rekordversuche zwischendurch taugt.

# Madden NFL 09

**Sport >> American Football**

Auf dem DS kann der Sport mit dem unrunden Ball nicht mit seinem PSP-Bruder konkurrieren, trotzdem geriet das ur-amerikanische Geschehen gut spielbar und auch optisch ansehnlich. Wieso allerdings der Stylus nur zu schlichten Minispielen, aber nicht zur Spielzugauswahl benutzt werden darf, bleibt unverständlich. Trotzdem: DS-Footballer werden gut bedient.



| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | |
|---|---|
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> englischer Text |
| Termin | >> im Handel |



**Madden NFL 09**

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

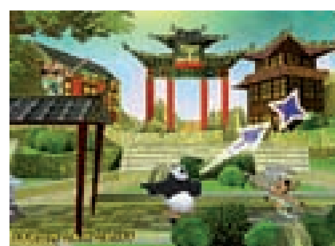
**73 von 100 SPIELSPASS**

Gelungene Simulation des US-Volkssports mit kleinen Mängeln.

# Kung Fu Panda

**Action >> Action-Adventure**

Die Filmumsetzung macht sich besser als gedacht: Grafik und vor allem Sound bringen das Flair der Vorlage prima rüber, bei der Steuerung wird der Touchscreen intelligent für Schläge, Würfe und andere Kommandos genutzt. Hüpfpassagen sorgen für etwas schwerere Momente, ansonsten ist's recht einsteigerfreundlich – da stören auch ein paar kleinere Macken nicht wirklich.



| Schwierigkeit >> leicht bis mittel | |
|---|---|
| Hersteller | >> Activision |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> komplett deutsch |
| Termin | >> im Handel |



**Kung Fu Panda**

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

**70 von 100 SPIELSPASS**

Nicht gerade originelle, aber unterhaltsame Sidescroll-Prügelei.




# TOP 20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

## Sport

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Virtua Tennis 3 | PSP | Sega | Tennis | 89 | Ausgabe 8 |
| Virtua Tennis World Tour | PSP | Sega | Tennis | 89 | Ausgabe 1 |
| Pro Evolution Soccer 2008 | PSP | Konami | Fußball | 87 | Ausgabe 11 |
| NHL 07 | PSP | Electronic Arts | Eishockey | 86 | Ausgabe 5 |
| WWE Smackdown vs. Raw 2008 | PSP | THQ | Wrestling | 86 | Ausgabe 10 |
| Everybody's Golf 2 | PSP | Sony | Golf | 85 | Ausgabe 12 |
| Tony Hawk's Underground 2 Remix | PSP | Activision | Skateboard | 85 | Ausgabe 1 |
| Tony Hawk's Proving Ground | DS | Activision | Skateboard | 85 | Ausgabe 10 |
| Tony Hawk's Project 8 | PSP | Activision | Skateboard | 84 | Ausgabe 8 |
| FIFA 08 | PSP | Electronic Arts | Fußball | 84 | Ausgabe 10 |
| Tiger Woods PGA Tour 09 NEU | PSP | Electronic Arts | Golf | 82 | Ausgabe 13 |
| UEFA Champions League 06-07 | PSP | Electronic Arts | Fußball | 82 | Ausgabe 8 |
| FIFA 07 | DS | Electronic Arts | Fußball | 82 | Ausgabe 6 |
| Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen | DS | Sega | Mehrkampf | 81 | Ausgabe 11 |
| New International Track & Field | DS | Konami | Mehrkampf | 81 | Ausgabe 12 |
| NBA Live 07 | PSP | Electronic Arts | Basketball | 81 | Ausgabe 5 |
| Madden NFL 09 NEU | PSP | Electronic Arts | American Football | 81 | Ausgabe 13 |
| WWE Smackdown vs. Raw 2008 | DS | THQ | Wrestling | 80 | Ausgabe 10 |
| SSX on Tour | PSP | Electronic Arts | Snowboard | 80 | Ausgabe 2 |
| Sega Superstars Tennis | DS | Sega | Tennis | 79 | Ausgabe 12 |

## Denken

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Advance Wars: Dual Strike | DS | Nintendo | Runden-Strategie | 90 | Ausgabe 1 |
| Final Fantasy Tactics: War of the Lions | PSP | Sqare-Enix | Runden-Strategie | 90 | Ausgabe 9 |
| Civilization Revolution | DS | Take 2 | Runden-Strategie | 88 | Ausgabe 12 |
| Advance Wars: Dark Conflict | DS | Nintendo | Runden-Strategie | 88 | Ausgabe 11 |
| Final Fantasy Tactics A2: Grimoire... | DS | Square-Enix | Runden-Strategie | 88 | Ausgabe 12 |
| Nintendogs | DS | Nintendo | Simulation | 88 | Ausgabe 1 |
| Tetris DS | DS | Nintendo | Knobelspiel | 88 | Ausgabe 4 |
| Animal Crossing: Wild World | DS | Nintendo | Simulation | 87 | Ausgabe 4 |
| Disgaea: Afternoon of Darkness | PSP | Koei | Runden-Strategie | 86 | Ausgabe 11 |
| Lock's Quest NEU | DS | THQ | Echtzeit-Strategie | 85 | Ausgabe 13 |
| Anno 1701 | DS | Buena Vista | Aufbau-Strategie | 85 | Ausgabe 8 |
| Puzzle League DS | DS | Nintendo | Knobelspiel | 85 | Ausgabe 9 |
| Exit | PSP | Taito | Knobelspiel | 85 | Ausgabe 3 |
| Lumines 2 | PSP | Ubisoft | Knobelspiel | 84 | Ausgabe 6 |
| Lumines | PSP | Ubisoft | Knobelspiel | 83 | Ausgabe 1 |
| Field Commander | PSP | Ubisoft | Runden-Strategie | 83 | Ausgabe 5 |
| Viva Pinata DS NEU | DS | THQ | Simulation | 82 | Ausgabe 13 |
| Final Fantasy 12: Revenant Wings | DS | Square-Enix | Echtzeit-Strategie | 82 | Ausgabe 11 |
| Lemmings | PSP | Sony | Knobelspiel | 82 | Ausgabe 3 |
| Metal Gear Acid 2 | PSP | Konami | Runden-Strategie | 82 | Ausgabe 4 |

## Reaktion

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| New Super Mario Bros. | DS | Nintendo | Jump'n'Run | 92 | Ausgabe 5 |
| LocoRoco | PSP | Sony | Geschicklichkeit | 90 | Ausgabe 5 |
| Sonic Rush Adventure | DS | Sega | Jump'n'Run | 87 | Ausgabe 9 |
| Yoshi's Island DS | DS | Nintendo | Jump'n'Run | 86 | Ausgabe 6 |
| Daxter | PSP | Sony | Jump'n'Run | 86 | Ausgabe 4 |
| Sega Mega Drive Collection | PSP | Sega | Spielesammlung | 86 | Ausgabe 6 |
| Sonic Rush | DS | Sega | Jump'n'Run | 85 | Ausgabe 2 |
| Gottlieb Pinball Classics | PSP | System 3 | Pinball | 84 | Ausgabe 3 |
| Ultimate Ghosts'n Goblins | PSP | Capcom | Jump'n'Shoot | 84 | Ausgabe 5 |
| Soul Bubbles | DS | Eidos | Geschicklichkeit | 83 | Ausgabe 12 |
| Guitar Hero: On Tour NEU | DS | Activision | Musik | 83 | Ausgabe 13 |
| Mega Man Powered-Up | PSP | Capcom | Jump'n'Run | 83 | Ausgabe 4 |
| Capcom Classics Collection Reloaded | PSP | Capcom | Spielesammlung | 83 | Ausgabe 6 |
| Me & My Katamari | PSP | Namco | Geschicklichkeit | 83 | Ausgabe 4 |
| Capcom Classics Collection Remixed | PSP | Capcom | Spielesammlung | 82 | Ausgabe 5 |
| Mega Man ZX Advent | DS | Capcom | Jump'n'Run | 81 | Ausgabe 11 |
| Elite Beat Agents | DS | Nintendo | Musik | 80 | Ausgabe 9 |
| Drawn to Life: Mal-Held sein | DS | THQ | Jump'n'Run | 80 | Ausgabe 9 |
| Mario Party DS | DS | Nintendo | Partyspiel | 80 | Ausgabe 10 |
| Trauma Center: Under the Knife | DS | Atlus | Geschicklichkeit | 80 | Ausgabe 3 |

## Rennspiele

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Mario Kart DS | DS | Nintendo | Fun-Racer | 91 | Ausgabe 2 |
| Ridge Racer 2 | PSP | Namco | Arcade | 91 | Ausgabe 5 |
| Ridge Racer | PSP | Namco | Arcade | 90 | Ausgabe 1 |
| Burnout Legends | PSP | Electronic Arts | Arcade | 90 | Ausgabe 1 |
| DTM Race Driver 3 Challenge | PSP | Codemasters | Simulation | 86 | Ausgabe 7 |
| DTM Race Driver 2 | PSP | Codemasters | Simulation | 86 | Ausgabe 1 |
| Wipeout Pulse | PSP | Sony | Arcade | 86 | Ausgabe 10 |
| Wipeout Pure | PSP | Sony | Arcade | 86 | Ausgabe 1 |
| Burnout Dominator | PSP | Electronic Arts | Arcade | 85 | Ausgabe 8 |
| Out Run 2006: Coast 2 Coast | PSP | Sony | Arcade | 85 | Ausgabe 3 |
| WRC | PSP | Sony | Simulation | 84 | Ausgabe 2 |
| Race Driver: GRID | DS | Codemasters | Simulation | 83 | Ausgabe 12 |
| DTM Race Driver 3: Create & Race | DS | Codemasters | Simulation | 83 | Ausgabe 9 |
| Test Drive Unlimited | PSP | Atari | Simulation | 83 | Ausgabe 7 |
| Colin McRae Rally 2005 plus | PSP | Codemasters | Simulation | 83 | Ausgabe 1 |
| Need for Speed Carbon: Own the City | PSP | Electronic Arts | Arcade | 82 | Ausgabe 6 |
| L.A. Rush | PSP | Midway | Arcade | 81 | Ausgabe 6 |
| Ferrari Challenge | DS | System 3 | Simulation | 80 | Ausgabe 11 |
| Midnight Club 3: DUB Edition | PSP | Take 2 | Arcade | 80 | Ausgabe 1 |
| FlatOut: Head On | PSP | Empire | Arcade | 78 | Ausgabe 11 |

## Action

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Tekken: Dark Resurrection | PSP | Namco | Beat'em-Up | 90 | Ausgabe 5 |
| God of War: Chains of Olympus | PSP | Sony | Hack'n'Slay | 87 | Ausgabe 11 |
| Socom: Fireteam Bravo 2 | PSP | Sony | Third-Person-Shooter | 87 | Ausgabe 8 |
| Power Stone Collection | PSP | Capcom | Beat'em-Up | 86 | Ausgabe 6 |
| Metal Slug Anthology | PSP | Atari/Ignition | Jump'n'Shoot | 85 | Ausgabe 7 |
| Bleach: The Blade of Fate | DS | Sega | Beat'em-Up | 85 | Ausgabe 11 |
| Mortal Kombat Unchained | PSP | Midway | Beat'em-Up | 85 | Ausgabe 6 |
| Street Fighter Alpha 3 Max | PSP | Capcom | Beat'em-Up | 85 | Ausgabe 3 |
| Syphon Filter: Dark Mirror | PSP | Sony | Third-Person-Shooter | 85 | Ausgabe 4 |
| Gradius Collection | PSP | Konami | Shoot'em-Up | 85 | Ausgabe 5 |
| Metroid Prime Hunters | DS | Nintendo | Action-Adventure | 85 | Ausgabe 4 |
| Ace Combat X | PSP | Bandai-Namco | Flugsimulation | 84 | Ausgabe 6 |
| Ninja Gaiden: Dragon Sword | DS | Tecmo/Ubisoft | Action-Adventure | 83 | Ausgabe 12 |
| Ratchet & Clank: Size Matters | PSP | Sony | Jump'n'Run | 83 | Ausgabe 8 |
| Star Wars: Lethal Alliance | PSP | Ubisoft | Third-Person-Shooter | 83 | Ausgabe 6 |
| Bangai-O Spirits NEU | DS | D3 Publisher | Shoot'em-Up | 82 | Ausgabe 13 |
| Star Wars: Lethal Alliance | DS | Ubisoft | Action-Adventure | 82 | Ausgabe 6 |
| Dead Head Fred | PSP | D3 Publisher | Action-Adventure | 80 | Ausgabe 11 |
| Twisted Metal: Head-On | PSP | Sony | Vehikel-Shooter | 80 | Ausgabe 2 |
| Def Jam Fight for NY: Takeover | PSP | Electronic Arts | Beat'em-Up | 80 | Ausgabe 5 |

## Abenteuer

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | DS | Nintendo | Action-Adventure | 93 | Ausgabe 9 |
| GTA: Vice City Stories | PSP | Take 2 | Action-Adventure | 92 | Ausgabe 6 |
| GTA: Liberty City Stories | PSP | Take 2 | Action-Adventure | 91 | Ausgabe 2 |
| Mario & Luigi: Partners in Time | DS | Nintendo | Action-Rollenspiel | 91 | Ausgabe 3 |
| Castlevania: Dawn of Sorrow | DS | Konami | Action-Adventure | 90 | Ausgabe 1 |
| Metal Gear Solid: Portable Ops | PSP | Konami | Action-Adventure | 88 | Ausgabe 7 |
| Castlevania: Portrait of Ruin | DS | Konami | Action-Adventure | 88 | Ausgabe 7 |
| The World Ends With You | DS | Square-Enix | Rollenspiel | 87 | Ausgabe 12 |
| Crisis Core: Final Fantasy 7 | PSP | Square-Enix | Rollenspiel | 86 | Ausgabe 12 |
| Final Fantasy 4 NEU | DS | Square-Enix | Rollenspiel | 86 | Ausgabe 13 |
| Pokémon: Diamant- & Perl-Edition | DS | Nintendo | Rollenspiel | 86 | Ausgabe 9 |
| Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft | DS NEU | Sega | Rollenspiel | 85 | Ausgabe 13 |
| Tomb Raider: Anniversary | PSP | Eidos | Action-Adventure | 85 | Ausgabe 9 |
| Resident Evil: Deadly Silence | DS | Capcom | Action-Adventure | 85 | Ausgabe 3 |
| Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen | DS NEU | Square-Enix | Rollenspiel | 84 | Ausgabe 13 |
| Final Fantasy 3 | DS | Square-Enix | Rollenspiel | 84 | Ausgabe 7 |
| Castlevania: The Dracula X Chronicles | PSP | Konami | Action-Adventure | 84 | Ausgabe 10 |
| Prince of Persia: Rival Swords | PSP | Ubisoft | Action-Adventure | 84 | Ausgabe 8 |
| Monster Hunter Freedom 2 | PSP | Capcom | Action-Rollenspiel | 83 | Ausgabe 9 |
| Secret Agent Clank NEU | PSP | Sony | Action-Adventure | 82 | Ausgabe 13 |

Fragen und Antworten!

# Service >>

SEITE 68

## DS-SPIELE VOM Wii

*Mobile Gamer* hilft beim Geld sparen und zeigt Euch, wie Ihr mit Nintendos Heimkonsole kostenlosen Spielspaß auf dem DS haben könnt.




SEITE 80

KARTEN & BOSSE

FINAL FANTASY IV

**Das Rezept für dicke Brocken:** Wohin des Weges? Und wenn ich da bin, wie erlege ich den Obermotz? Folgt unseren Ratschlägen und Anweisungen, dann sind selbst die mächtigsten Feinde kein Problem mehr.

SEITE 78




**Zückt das Schwert:** Mit unseren Kampftaktiken und Hinweisen zeigt Ihr den Feinden, wieso Ihr der Auserkorene seid.

TIPPS & TAKTIKEN

## PORTRÄT: RITTER ARTHUR

SEITE 71

### Alle Tipps in dieser Ausgabe >>



### Leseführung >>

## Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
*Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

# Know how >>



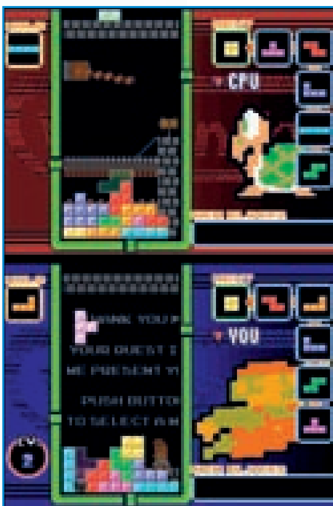

# Nintendo DS spielt gratis dank Wii

**Nintendos dynamisches Duo zieht die Spendierhosen an: So bringt Ihr Download-Spiele kostenlos von der Heimkonsole aufs Handheld.**

Wer sich mit Handhelds langfristig vergnügen will, braucht spielerische Abwechslung. Das muss nicht immer ein gewaltiges Abenteuer sein, für kurze Pausen reicht auch ein neues Minispiel. Aber woher nehmen und nicht stehlen? Sofern Ihr die kleine Abwechslung sucht, gibt sich Nintendo spendabel: Mithilfe der Wii-Konsole im heimischen Wohnzimmer lassen sich neuerdings jede Menge kostenlose Demospiele und sogar kleine Vollversionen auf das DS-Handheld laden. Das klappt online über den Nintendo-Kanal, aber auch offline mit bestimmten Software-Titeln: *Mobile Gamer* hat alle Varianten ausprobiert! *oe*



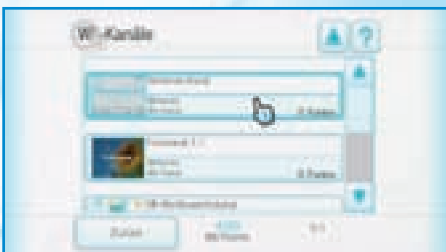


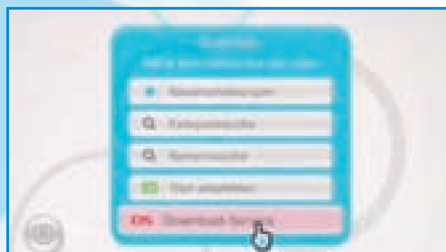

Um die Wette stapeln: Beim Download-Demo von "Tetris DS" spielt Ihr gegen einen Computer-Herausforderer.

## 1 Plündert den Wii-Kanal

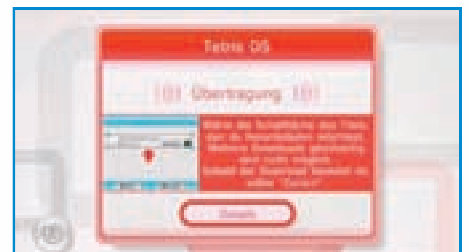
Damit der Download per Wii klappt, müsst Ihr auf diesem den kostenlosen Nintendo-Kanal installieren. Startet dazu den Wii-Shop, wählt 'Wii-Kanäle' und dann 'Nintendo-Kanal'. Klickt auf den Button 'Kostenlos 0 Punkte' und bestätigt die Installation, anschließend findet Ihr den Nintendo-Kanal im Hauptmenü des Wii. Dort lassen sich einige Filme betrachten, klickt Euch in die 'Videoliste' und wählt oben 'Rubriken'. Hier findet Ihr unten die Option 'DS Download-Service': Dort könnt Ihr hin und wieder wechselnde Demoversionen aufs Handheld übertragen, darunter von renommierten Spielen wie "Mario Kart DS" und "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging". Wählt einen Titel, schaltet Euer Handheld ein und tippt im Hauptmenü auf 'DS Download-Spiel'. Nach kurzer Wartezeit findet der DS den Wii. Bestätigt die Übertragung, nach einigen Sekunden startet der Transfer. Die Demos enthalten vergnügliche Elemente der Vollversionen, die durchaus einige Zeit vertreiben können: So darf man etwa bei „42 Spieleklassiker" das Dame-Brettspiel ausführlich daddeln – Fans des Klassikers können damit Stunden verbringen.




Vorbereitung für den Download: Holt Euch im Wii-Shop unter 'Wii-Kanäle' den Nintendo-Kanal.

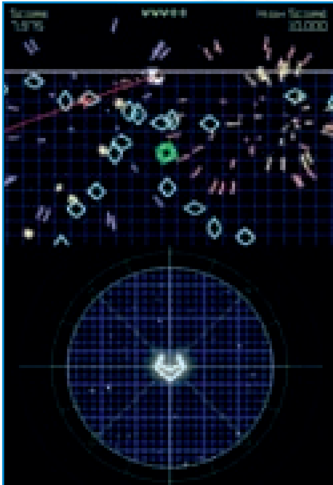


Sucht die Demos: Beim Nintendo-Kanal findet Ihr im Rubrikmenü die Funktion 'DS Download-Service'.




Nachdem Ihr Euch für einen Titel entschieden habt, startet Ihr die kabellose Übertragung aufs Handheld.

## 2 Entdeckt die Sharing-Funktion



„Geometry Wars: Retro Evolved" auf DS: Mit dem Touchscreen steuert Ihr wahlweise die Schussrichtung oder das Raumschiff.

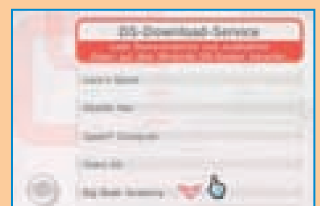



Komfortabel: Habt Ihr die Übertragung des DS-Ablegers von "Geometry Wars" gestartet, wird der Fortschritt des Datentransfers angezeigt.

Neben den Demos zum Downloaden haben manche Wii-Spiele eine Funktion zum Übertragen von DS-Spielen eingebaut. Vivendis "Geometry Wars: Galaxies" stellt etwa eine Miniversion für den DS bereit, die fast schon den Kauf des Vollpreis-Moduls erspart. Dabei handelt es sich um die "Retro Evolved"-Variante – Heimkonsolenfans kennen sie als eigenständiges Downloadspiel aus der Xbox-Live-Arcade. Ähnlich wie bei "Asteroids" ballert man mit einem Raumschiff rundum auf allerhand Feinde. Interessant ist die separate Steuerung von Schiff und Schussrichtung, per Richtungskreuz und Touchscreen – so könnt Ihr austesten, wie Ihr damit klarkommt! Um den Titel aufs Handheld zu senden, wählt Ihr im Hauptmenü des Wii-Spiels die Option 'Connectivity'. Klickt anschliessend 'Game Share', sucht mit dem Handheld das 'DS Download-Spiel' und bestätigt die Übertragung.

### Unser Fazit

Die Download-Spiele sind ein Angebot, von dem alle Parteien profitieren: Hersteller können Euch mit vergnüglichen Minispielen den Mund wässrig machen und Ihr jederzeit auf neue Titel zugreifen, wenn die eigene Spielesammlung langweilt – schließlich hat nicht jeder immer Geld für teure Module in der Tasche. Dabei kann man bereits mit einzelnen Titeln erstaunlich lange Spaß haben, allein die Achtspieler-Wettkämpfe von "Mario Kart DS" sind den Download wert. Noch besser gefällt uns die Erweiterung von Wii-Titeln, die das mobile Training auf dem Handheld erlauben: Wer etwa die Steuerung von "Geometry Wars" unterwegs verinnerlichen will, muss sich so das Spiel nicht gleich doppelt kaufen.

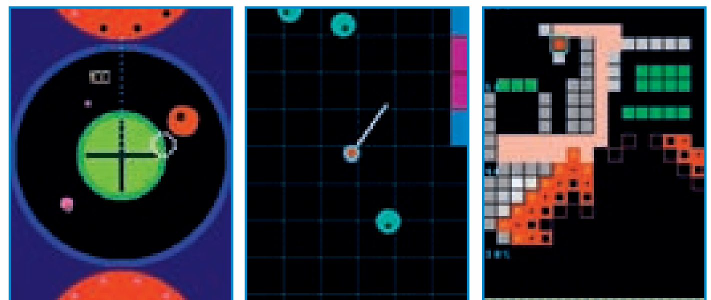



Kuckt regelmäßig im Nintendo-Kanal vorbei: Es kommen immer wieder neue DS-Demos dazu.

## 3 Versteckte Wii-Ware

DS-Spiele lassen sich nicht nur in Wii-Titeln auf DVD aufspüren, auch Wii-Ware-Titel aus dem Download-Shop können DS-Komponenten enthalten. Der erste Titel dieser Art ist das exotische "MaBoShi", das zu drei Minispielen einlädt: Rempelt Gegner mit einem Ball aus dem Spielfeld, manövriert einen rotierenden Stab an Hindernissen vorbei und lenkt ein Quadrat durch ein scrollendes Labyrinth, um mit seinem Schweif farbige Blöcke abzubrennen – auf der Wii daddeln drei Spieler diese Geschicklichkeitsaufgaben gleichzeitig und beeinflussen sich gegenseitig.

Drei Minispiele mit einer Übertragung: Ihr rempelt Bälle (links), manövriert den Stab (Mitte) und brennt Klötze nieder.



Alleine üben darf man aber auch auf dem DS: Nach einigen Minuten Spielzeit taucht auf dem Wii links oben das bekannte DS-Icon auf. Klickt es an und startet so die Übertragung, dann findet Ihr das 'DS Download-Spiel' im Hauptmenü des Handhelds. Für die drei Disziplinen haltet Ihr den DS quer wie ein aufgeschlagenes Buch – statt mit Wii-Remote wird mit dem Steuerkreuz gelenkt, ansonsten ist das Spiel identisch.




Etwas Arbeit muss sein: Erst wenn Ihr "MaBoShi" auf dem Wii eine Weile gespielt habt, taucht der Button links oben auf.

## 4 Technische Grenzen




Das macht Laune: Die beiden Demo-Strecken von "Mario Kart DS" dürfen bis zu acht Freunde gemeinsam spielen.

Die Download-Spiele fürs DS sind in puncto Umfang auf den Hauptspeicher des DS-Handhelds begrenzt, deshalb bleiben sie auch nur bis zum Ausschalten des Handhelds aktiv. Ihr könnt sie allerdings mobil nutzen, wenn Ihr das Handheld lediglich zusammenklappt und so den Schlafmodus aktiviert. Damit sollte auch klar sein, dass das Speichern von Spielständen nicht klappt. Es sei denn, ein Titel würde Passwörter unterstützen, die z.B. erspielte Extras aus dem Downloadspiel in die Vollversion übernehmen – das ist allerdings noch Zukunftsmusik. Ansonsten können die Download-Spiele auf alle Funktionen des Handhelds zugreifen, vom Touchscreen über Mikro bis hin zu Mehrspieler-Action.

# PSP als Forschungshelfer

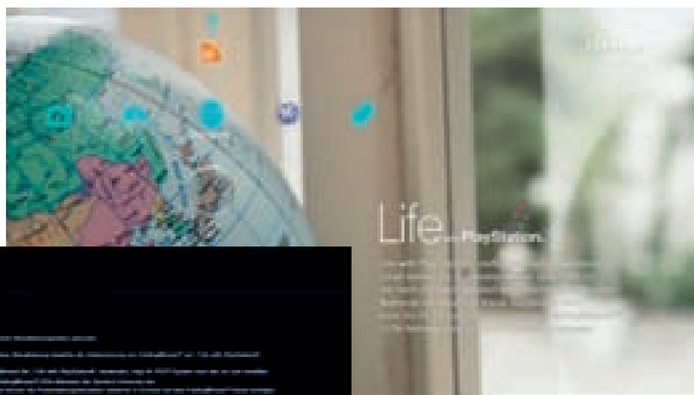
**Doppelt gemoppelt: Die PS3-Kanäle von "Life with Playstation" können auch PSP-Besitzer nutzen.**



"Folding@home" ist ein wissenschaftliches Projekt zur Simulation von Protein-Faltungen der Universität Stanford. Daran können sich Internetnutzer beteiligen, indem sie Rechenleistung ihrer PS3 zur Verfügung stellen. Damit den Spendern mehr bleibt als virtueller Ruhm und steigende Stromkosten, fügt das neue Update namens "Life with Playstation" unterhaltsame Kanäle mit eingebetteten Online-Inhalten hinzu: Man kann um eine Weltkugel surfen, Schlagzeilen lesen und regionale Wetterdaten sowie Webcam-Bilder studieren – akustisch begleitet von einer selbst zusammengestellten Playlist. Mit Remote-Funktion und Playstation Network lässt sich diese Anwendung auf die PSP übertragen – *Mobile Gamer* zeigt, wie's funktioniert. *oe*

## 1 Installiert die PS3-Software

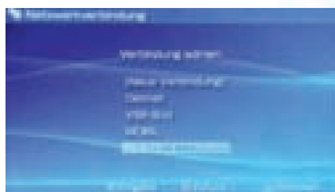
Der Link zur Folding@home-Software ist fest in die PS3-Firmware integriert. Man klickt das gleichnamige Icon unter 'Netzwerk' an und bestätigt den Download (zirka 7,5 MB). Nach dem Start findet die Software online das Update mit den neuen Kanälen (zirka 126 MB), das Ihr ebenfalls installieren müsst. Anschließend erscheint Folding@home unter neuem Namen im PS3-Hauptmenü: Klickt unter 'Netzwerk' auf 'Life with Playstation'.




Nach dem Start von Folding@home (PS3) müsst Ihr das Update mit den neuen Kanälen installieren.

Danach erscheint Folding@home unter dem neuen Namen "Life with Playstation" im Hauptmenü der PS3.

## 2 Schafft Remote-Verbindung

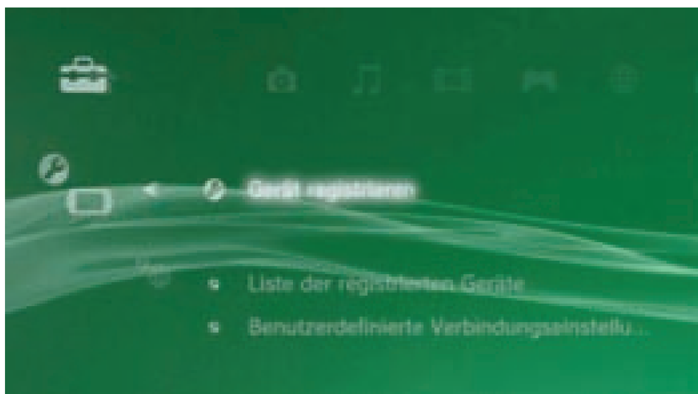


Die PS3 installiert eine neue Netzwerkverbindung auf dem Handheld. Nutzt diese für lokale Remote-Play-Verbindungen.

Um die PSP mit der PS3 zu koppeln, verbindet Ihr die beiden Geräte mit dem USB-Kabel und schaltet das Handheld auf USB-Modus. Klickt im Hauptmenü der PS3 auf die 'Remote Play'-Einstellungen: Mit 'Gerät registrieren' bereitet Ihr die Verbindung vor, dabei installiert die PS3 eine neue Netzwerkverbindung auf dem Handheld. Anschließend könnt Ihr das USB-Kabel entfernen, fortan kommunizieren die Geräte kabellos.

Damit die PSP Eure PS3-Konsole fernsteuert, müsst Ihr diese in den Fernbedienungsmodus schalten. Klickt im Hauptmenü unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play'. Dann schaltet Ihr das Handheld ein und klickt dort ebenfalls unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play': Wählt den Verbindungsmodus (lokal oder übers Playstation-Netzwerk) und dann die neue Netzwerkverbindung 'Playstation(R)3' bzw. den Hotspot. Schon erscheint die PS3-Oberfläche auf Eurem PSP-Bildschirm.

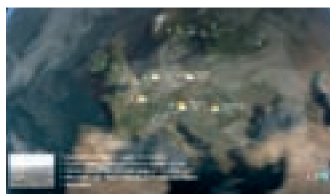




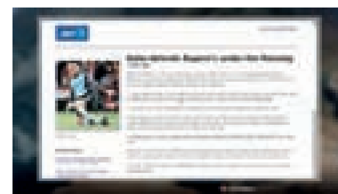

Wechselt in die Einstellungen von Remote Play: Mit 'Gerät registrieren' richtet Ihr die Verbindung zwischen PSP und PS3 ein.

## 3 Life with Playstation

Die Bedienung von 'Life with Playstation' ist kinderleicht, während des Ladevorgangs wird die Tastenbelegung eingeblendet. Man kann im knappen Optionsmenü eine Playlist mit Musikdateien erstellen und zwischen zwei Kanälen wechseln. Der erste informiert über die Simulation der Protein-Faltung, außerdem lassen sich auf der Weltkugel verbundene Folding@home-Klienten visualisieren. Der zweite bringt Wetterdaten und Webcambilder der Metropolen rund um den Globus, außerdem darf man unten aktuelle Schlagzeilen (derzeit nur in englischer Sprache) studieren. Diese lassen sich anklicken und führen zum Nachrichtendienst von Google. Allerdings erscheint die Schrift auf dem PSP-Display recht mickrig, selbst bei bester Qualitätsstufe lassen sich lediglich die Überschriften der News entziffern. Hoffen wir, dass Sony bald weitere Kanäle bereitstellt und diese besser fürs Handheld optimiert.



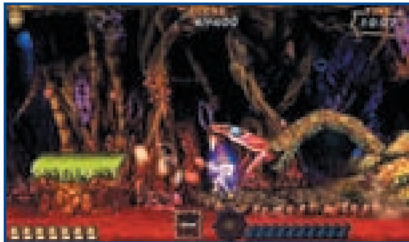
Der Wetterkanal lässt Euch mit eingearbeiteten Webcam-Bildern einen Blick auf Städte rund um den Globus werfen.



Zu mickrig: Die Details der Nachrichten lassen sich auf dem PSP-Bildschirm leider kaum entziffern.

# Handheld-Helden: Ritter Arthur

**Er rennt halbnackt über Friedhöfe und trägt die Schuld an etlichen zertrümmerten Joypads. Höchste Zeit, dem Star der kultigen "Ghosts'n Goblins"-Reihe etwas Aufmerksamkeit zu schenken: Ritter Arthur.**



Auch im Angesicht des Todes springt Arthur in Herzchen-Boxershorts durch die Gegend ("Ultimate Ghosts'n Goblins").



Auf dem Game Boy Color darf der wackere Ritter in "Ghosts'n Goblins" ran.



Spin-Off: In "Gargoyle's Quest" flattert Ihr als Steinwesen herum.




Dieses Mal stehe also ich, Ritter Arthur, im Rampenlicht. Ich soll Euch von meinen heroischen Taten erzählen, Euch einen Eindruck vermitteln von dem, was ich in meinen Abenteuern erlebe. Nun gut, dann macht Euch mal frei. Weg mit dem T-Shirt, runter mit der Hose!

Ihr weigert Euch? Findet es peinlich, nur mit Boxershorts bekleidet herumzulaufen? Aber nur so könnt Ihr nachvollziehen, wie ich mich in meinen Spielen fühle. Andere Helden schrumpfen, wenn sie von Gegnern getroffen werden. Oder sie büßen ein Stück ihrer Lebensleiste ein. Ich dagegen verliere bei Feindkontakt meine komplette Ritterrüstung und muss Zombies & Co. in der Unterhose gegenübertreten. Könnt Ihr Euch vorstellen, wie erniedrigend das ist? Geht in Zukunft also etwas sorgsamer mit mir um!

## Asche zu Asche

Ich habe das Gefühl, dass kein anderer Videospielheld so oft gestorben ist wie ich. Schon mein Spielhallen-Debüt "Ghosts'n Goblins" aus dem Jahr 1985 kostete die Leute einige Nerven – und noch mehr Einmarkstücke. Der krasse Schwierigkeitsgrad ist seitdem fester Bestandteil meiner Kreuzzüge.



Im ersten Game-Boy-Abenteuer übernahm nicht ich die Hauptrolle, sondern mein Erzfeind – der Gargoyle Firebrand, deswegen der Titel "Gargoyle's Quest". Eigentlich dachte ich ja, ich hätte dem Flattermann in "Ghosts'n Goblins" den Garaus gemacht.

Stattdessen taucht er fünf Jahre später wieder auf, stiehlt mir die Show und krempelt mit "Gargoyle's Quest" das erprobte Action-Konzept um. Zwar gibt es auch hier Hüpfeinlagen aus der Seitenperspektive, allerdings gesellten sich zum ersten mal Rollenspiel-Elemente dazu. So wanderte der beflügelte Antagonist wie in den "Zelda"-Abenteuern über eine Oberwelt, plauderte mit Dorfbewohnern und wurde in Zufallskämpfe verwickelt. Außerdem konnte Firebrand seine Flugkraft im Laufe des Spiels ausbauen.

## Kein Handheld?

Meine Handheld-Auftritte beschränken sich größtenteils auf Automaten- bzw. Konsolenportierungen. Dafür gab man sich mit dem 2006 erschienenen "Ultimate Ghosts'n Goblins" für die PSP um so mehr Mühe. Tolle Grafik, ein klassischer Spielablauf und etliche versteckte Gegenstände machten mein Revival perfekt – fast zumindest. Ein paar unfaire Stellen und eine archaisch anmutende Sprungsteuerung verwehrten mir die Award-Auszeichnung (mit 84 von 100 Punkten war ich aber nah dran). Und dank des einsteigerfreundlichen Anfänger-Modus musste ich auch nicht ganz so oft die Hosen – Pardon, die Rüstung – herunterlassen. Danke, Capcom! *ak*

**Alle Handheldspiele rund um Ritter Arthur und seine Sippe im Überblick**

| Titel | System | Genre | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Gargoyle's Quest | Game Boy | Action-Adventure | 1990 |
| Makai Mura Gaiden: The Demon Darkness | Game Boy | Action-Adventure | 1993* |
| Makai Mura (Ghosts'n Goblins) | WonderSwan | Reaktion | 1999* |
| Ghosts'n Goblins | Game Boy Color | Reaktion | 2001 |
| Super Ghouls'n Ghosts | GBA | Reaktion | 2002 |
| Famicom Mini: Makai Mura | GBA | Reaktion | 2004* |
| Ultimate Ghosts'n Goblins | PSP | Reaktion | 2006 |
| Capcom Classics Collection Reloaded (3 GnG-Spiele) | PSP | Reaktion | 2006 |

*nur in Japan erschienen

# Sprechstunde >>

## Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

**Cybermedia GmbH**
***Mobile Gamer***
**Sprechstunde**

**Wallbergstr. 10**
**86415 Mering**

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de




## Spielzeit des Game Boy

Sehr geehrtes *Mobile-Gamer*-Team, normalerweise bin ich nicht pingelig, aber bei Eurem Bericht über den Game Boy (Ausgabe 09/08) sind einige gravierende Mägel aufgetaucht. So konnte man mit dem Game Boy durch Füttern mit vier handelsüblichen Mignonzellen eben keine 35 Stunden spielen. Vielmehr lag die Spielzeit bei fünf bis sechs Stunden (je nach Spiel). Und auch beim Datenblatt taucht ein schwerer Fehler auf: So erschien der Game Boy Advance in der Tat 2001; aber ich kenne niemanden, der zu dieser Zeit schon in Euro bezahlt hätte. Auch der Preis von 100 Euro (umgerechnet etwa 200 DM) ist falsch, da das Gerät zum Start deutschlandweit 250 DM gekostet hat.

**Alexander Müller, via E-Mail**

MOBILE GAMER **Hallo Alexander, Dein kritisches Feedback in Ehren, aber man konnte den Game Boy tatsächlich bis zu 35 Stunden lang mit Mignonzellen (sog. AA-Batterien) betreiben. Kann man sogar immer noch. Wir haben es nämlich ausprobiert. Fairerweise muss man allerdings sagen, dass 35 Stunden ein Spitzenwert sind. Häufiges Ein- und Ausschalten sowie hohe Kontrast- und Lautstärkeeinstellungen können den Wert etliche Stunden nach unten korrigieren. Zehn Stunden sind aber so gut wie immer drin.**
**Beim zweiten Kritikpunkt allerdings hilft kein Rausreden: Du hast recht und wir einen Druckfehler. Der Preis des GBA lag 2001 bei 250 DM. Hier ist uns wohl der weiter unten aufgelistete Preis des GB Micro in die Quere gekommen. Vielen Dank für Deine Aufmerksamkeit.**

## Enttäuschter Castlevania-Fan

Es war einmal ein eingefleischter Videospielfan, der verzückt auf die Ankunft von "Castlevania: The Dracula X Chronicles" für die PSP wartete. Als es endlich da war, konnte er sein Glück kaum fassen: tolle Grafik, fescher Sound und als Dreingabe das Original und "Symphony of the Night" obendrauf. Was hatte er sich gefreut. Nachdem er die Neuauflage durchgespielt hatte, machte er sich gespannt daran, Dracula in "Symphony of the Night" zu bekämpfen. Welch' ein Genuss dieser Klassiker doch für ihn war und so zockte er Stunde um Stunde, bis er endlich Richter Belmond gegenüberstand und mit der passenden Brille die grüne Kugel zerstörte, um dann in das umgedrehte Schloss zu gelangen.
Doch was war das? Nach dem Rendervideo wurde der Bildschirm plötzlich schwarz und nach einigen Sekunden schaltete sich die PSP einfach ab! Ein kurzer Aussetzer, dachte er bei sich und versuchte es gleich nochmal, doch auch dieses Mal passierte das Unheil, und der Screen ward schwarz wie die Nacht. Er entschloss sich, ein neues Exemplar zu bestellen und war voller Hoffnung, es würde funktionieren, doch auch dieser verzweifelte Versuch schlug fehl.
"Dann hol' ich mir halt ein Spiel aus dem Laden", dachte er und tat, was er sich dachte, und fragte, ob er vielleicht auch eine andere PSP zum Testen benutzen dürfe. Und wieder war er voller Hoffnung, doch erneut wurde er enttäuscht und es ward gewiss: Ein ganz fieser Softwarefehler hatte die Spielewelt erfasst.
Traurig schickte er das Spiel an den Versandhandel zurück; nebst Spielstandkopie, damit sie sich selbst davon überzeugen konnten. Sie nahmen mit dem Hersteller Kontakt auf, jedoch ließ Konami verlauten: Es handelt sich tatsächlich um einen Softwarefehler, der aber jede produzierte "Castlevania"-Disc betreffen würde, aber man hält es nicht für nötig, den Fehler zu beheben. Und so kam es, dass Konami ein Spiel verkauft, das gar nicht spielbar war und begeisterte Fans im Stich lässt.
Er ward traurig und sehr wütend über Konami, wie gerne hätte er "Symphony of the Night" auf seiner heiß geliebten PSP weitergespielt und den herrlichen Sound und tolle Grafik genossen. Doch es ward ihm verwehrt und so wandte er sich an die letzte Bastion, die ihm noch ein letztes Fünkchen Hoffnung gab: an Euch, die Ihr die Macht besitzt.

**Andreas Gross, Schweiz**

## FALSCH? RICHTIG!

**Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.**

**Ausgabe 12, Seite 43:** Die Chirurgen-Seifenoper **Lifesigns: Hospital Affair** für den DS sollte Ende Juli erscheinen - tat sie aber nicht. Zum wiederholten Mal rutschte der Termin, inzwischen wird vom Hersteller Jowood Mitte November als neues Datum angegeben. Ob das wirklich hinhaut? Wir glauben's inzwischen nur noch, wenn wir die Packung mit eigenen Augen im Regel stehen sehen.



**Lieber Andreas, leider haben auch wir nicht die Lizenz zum Pressen von UMDs. Insofern sind wir mindestens so betrübt wie Du über diesen Fehler – haben aber gehört, dass eine aktuelle Firmware-Version Abhilfe schaffen könnte. Wir bleiben am Ball, sprechen mit Konami und wärmen das Thema in der nächsten Ausgabe noch mal auf, falls sich Neues ergibt.**

## Günstige Videospiel-Soundtracks

Hallo, in Ausgabe 12 habt Ihr über Videospiel-Soundtracks geschrieben. Man muss jedoch nicht unbedingt Richtung Japan blicken, wenn man auf der Suche nach Game-Musik ist. Auch bei Konami (www.konamistyle.de) gibt es einige CDs für zehn bis 18 Euro, unter anderem von "Silent Hill"-Mastermind Akira Yamaoka (die Soundtracks der Episoden 2 bis 4) sowie "Metal Gear Solid" und "Castlevania". Wäre eine Überlegung wert, wenn man so etwas sucht – ich kann von der "Silent Hill"-Musik nicht genug bekommen!

**Martin Röhrs, via E-Mail**

## Ultimative Lobhudelei



Hallo liebes *Mobile-Gamer*-Team, nachdem ich wochenlang nach Eurem Heft gesucht habe, konnte ich es nun endlich am 25. August kaufen. Und ich will nur eines sagen: Geil, geil und nochmals geil! Ich habe noch nie ein Videospielemagazin gesehen, das so übersichtlich und informativ gestaltet ist. Ganz großes Ehrenwort: Ihr seid das beste Spielemagazin, das es gibt! Macht weiter so, ich werde Euch immer treu bleiben!

**Janik Friedrich, via E-Mail**



**Lieber Janik, davon können wir nicht genug bekommen! Vielen Dank für das Lob; wir werden uns bemühen, Dich auch in Zukunft nicht zu enttäuschen.**

## Mehr Ausgaben, mehr Ausstattung



Ein großes Lob an Euch, dass ihr ein so tolles Magazin herausbringt. Besser wäre es noch, die *Mobile Gamer* monatlich zu veröffentlichen oder gar eine DVD beizulegen, auf der Trailer und Spieletests drauf sind. Eine Frage noch: Wenn ich ein Heft nachbestelle, soll ich einfach Briefmarken in Höhe von fünf Euro in einen Umschlag stecken und mit dem Bestellcoupon abschicken? PS: Schade, dass in letzter Zeit so wenig PSP-Games rauskommen.

**anonym, via E-Mail**



**Lieber Leser, zunächst auch ein Dankschön an Dich für das Lob. Eine monatliche Erscheinungsweise ist im Moment leider nicht möglich, dafür kommen gerade in den Sommermonaten zu wenige Spiele auf den Markt. Deinem Missmut über die fehlenden PSP-Games können wir nur zustimmen – in vielen Artikeln haben wir dies bereits kritisiert; eine langfristige Besserung ist aber weiterhin nicht in Sicht. Zum Thema Nachbestellungen: Bitte Coupon unten nutzen und den Anweisungen folgen.**
**Was die DVD anbelangt: Mit zunehmender DSL-Verbreitung geht der Trend eher weg von der DVD als Magazin-Beigabe – diese Videos sind im Internet viel schneller zu sehen. So hat unser Schwestermagazin MAN!AC kürzlich die Heft-DVD entsorgt – und sich zum fünfzehnjährigen Jubiläum ganz nebenbei in M!Games umgetauft. Das Heft erscheint übrigens monatlich und berichtet jede Ausgabe über die neuesten DS- und PSP-Spiele. Reinschauen lohnt sich – auch wegen dem restlichen Inhalt auf über 120 Seiten und den tollen "Super Smash Bros."-Sammelkarten in den Ausgaben 11/2008 und 12/2008.**




Aus MAN!AC wird M! Games – das Magazin für alle Videospieler erscheint seit 15 Jahren monatlich.


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg), viSdP

**Redaktion/Autoren:** Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Jan Königsfeld (jk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak), Marcus Grüner (ma), Michael Moser (mm), Benjamin Hillmann (bh), Julia Brauer (jb), Fabian Käufer (fk)

**Redaktionsfax:** 08233/7401-17

**Internet:** www.mobile-gamers.de

**E-Mail:** service@mobile-gamers.de

**Layout:** w.m.graphiX - Werbeagentur

**Titelmotive:** GTA: Chinatown Wars
© Take 2/Rockstar, Spiele-Artworks

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung:**
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

**Druck:** Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.




**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

## NACHBESTELLUNG




Ausgabe 11




Ausgabe 12

**Die Ausgaben 11 und 12 von *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider vergriffen.**

**Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering**

# AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken in den Umschlag.

**Ausgabe 11** ◯ **Ausgabe 12** ◯

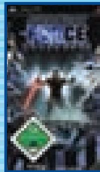
NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

# Spieletipps >>

## Star Wars: The Force Unleashed



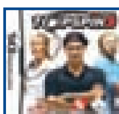
### Neues Personal

Ihr wollt unbesiegbar werden, die Macht bis zum Anschlag nutzen und die verschiedensten Figuren steuern? Die Cheats dafür werden im Laufe des Abenteuers eingeblendet: Wenn Ihr ein Holocorn findet, solltet Ihr es einsammeln. Denn bei manchen Exemplaren erscheint in der rechten oberen Ecke ein Codewort. Dieses lässt sich im Hauptmenü eingeben, wählt dort die Optionen und klickt auf 'Code'. Im folgenden Menü tippt Ihr die Cheats, wir haben einige für Euch gesammelt! Es gibt aber auch einen Haken an der Sache: Leider werden mit aktivierten Kniffen die Filmsequenzen nicht angezeigt – die Handlung des Abenteuers dürfen SciFi-Fans nicht ermogeln.

**Passwörter**

| | |
|---|---|
| Unverwundbarkeit | CORTOSIS |
| Unendliche Macht | VERGENCE |
| 1.000.000 Macht-Punkte | SPEEDER |
| Alle Kostüme | GRANDMOFF |
| Alle Machtfähigkeiten | TYRANUS |
| Max. Kombo-Level | COUNTDOOKU |
| 501. Legion | LEGION |
| Aayle Secura | SECURA |
| Admiral Ackbar | ITSATWAP |
| Anakin Skywalker | CHOSENONE |
| Asajj Ventress | ACOLYTE |
| Chop'aa Notimo | NOTIMO |
| Normale Sturmtruppe | TK421 |
| Count Dooku | SERENNO |
| Darth Desolous | PAUAN |
| Darth Maul | ZABRAK |
| Darth Phobas | HIDDENFEAR |
| Darth Vader | SITHLORD |
| Drexl Roosh | DREXLROOSH |
| Palpatine | PALPATINE |
| Schwere Sturmtruppe | SHOCKTROOP |
| Juno Eclipse | ECLIPSE |
| Kleef | KLEEF |
| Lando Chalrissian | SCOUNDREL |
| Luke Skywalker | T16WOMPRAT |
| Luke Skywalker (Yavin) | YELLOWJCKT |
| Mace Windu | JEDIMASTER |
| Maris Brood | MARISBROOD |
| Navy Sturmtruppe | STORMTROOP |
| Obi-Wan Kenobi | BENKENOBI |
| PROXY | HOLOGRAM |
| Qui-Gon Jinn | MAVERICK |
| Shaak Ti | TOGRUTA |
| Dunkle Sturmtruppe | INTHEDARK |

## Top Spin 3



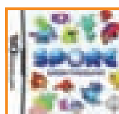
### Taktik

Die ersten Matches der Karriere gewinnt Ihr mit den normalen Manövern; haltet Euch in der Feldmitte und scheucht den Gegner nach rechts und links hinter die Grundlinie, um ihn auszuspielen. Clevere Kontrahenten überrascht Ihr mit dem Topspin, die Risikomanöver solltet Ihr dagegen erst üben – sonst verschenkt Ihr den Punkt.

### Schnelle Erfolge

Eure Erfahrungspunkte investiert Ihr zunächst ausschließlich in Vor- und Rückhand, die Euch am meisten nutzen. Mit etwas Routine analysiert Ihr Eurer Verhalten im Spiel und investiert dementsprechend sinnvoll in weitere Manöver wie Volleys.

## Spore: Wilde Kreaturen



### Alle Upgrades

Im Item-Laden erscheinen Tierteile, die Ihr nicht in den Levels finden oder einem Obermotz abnehmen könnt. Unsere Liste zeigt, wie viel sie kosten und ab welchem Level sie verfügbar werden – schaut regelmäßig vorbei!

**Tierische Elemente**

| Baustein | Level | Preis |
|---|---|---|
| Beäugter Schwanz | 14 | 15 |
| Biegsames Bein | 14 | 15 |
| Dinoschwanz | 29 | 100 |
| Fischerschwanz | 20 | 30 |
| Flauschiger Schwanz | 2 | 5 |
| Gar'Skuthers Auge | 30 | 200 |
| Gar'Skuthers Bein | 30 | 200 |
| Gar'Skuthers Finne | 15 | 5 |
| Gar'Skuthers Körper | 30 | 35 |
| Gar'Skuthers Maul | 30 | 200 |
| Gepunkteter Schwanz | 5 | 5 |
| Großes Maul | 20 | 30 |
| Keulenschwanz | 11 | 15 |
| Klauenschwanz | 20 | 25 |
| Klebrige Finger | 1 | 5 |
| Kreissägenschwanz | 29 | 100 |
| Kristallschwanz | 26 | 75 |
| Kugelschwanz | 8 | 10 |
| Künstl. Schwanz | 17 | 15 |
| Künstlerisches Horn | 23 | 5 |
| Kurvige Beine | 11 | 15 |
| Peitschenschwanz | 23 | 50 |
| Robuster Körper | 10 | 10 |
| Runder Schwanz | 30 | 100 |
| Schleicherbeine | 20 | 25 |
| Segelbeine | 8 | 10 |
| Stachelige Hörner | 19 | 5 |
| Stacheliger Schwanz | 26 | 75 |
| Stacheliges Kinn | 15 | 15 |
| Stachelschwanz | 8 | 10 |
| Stoßbein | 23 | 50 |
| Welliger Schwanz | 20 | 30 |
| Zyklopenauge | 17 | 15 |



Der Editor: Erweitert Eure Schöpfung, um sie noch mächtiger zu machen.



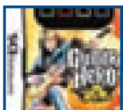
## Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

*Passwörter*

### Spielhilfen

Mit den folgenden Passwörtern könnt Ihr massig Geheimnisse freischalten. Gebt sie im Matheraum des Barnett College ein.

| | |
|---|---|
| Alle Steine fallen | VIES2R |
| Belloq freischalten | VE029L |
| Artefakt-Detektor | VIKED7 |
| Beep Beep | VNF59Q |
| Charakterschätze | VIES2R |
| Gegner unbewaffnet | VKRNS9 |
| Verkleidungen | 4ID1N6 |
| Schnell bauen | V83SLO |
| Schnell graben | 378RS6 |
| Schnell reparieren | FJ59WS |
| Fertilizer | B1GW1F |
| Ice Rink | 33GM7J |
| Teile Detektor | VUT673 |
| Poo Schatz | WWQ1SA |
| Regenerierende Herzen | MDLP69 |
| Geheime Charaktere | 3X44AA |
| Silhouetten | 3HE85H |
| Super Scream | VN3R7S |
| Super Slap | 0P1TA5 |
| Schätze x10 | VI3PS8 |
| Schatz Magnet | H86LA2 |
| Barranca | 04EM94 |
| Boxer | 8246RB |
| Britischer Offizier | VJ5TI9 |
| Britischer Soldat | DJ5I2W |
| Britischer Kommandant | B73EUA |
| Captain Katanga | VJ3TT3 |
| Chatterlal | ENW936 |
| Chucin | 3NK48T |
| Colonel Dietrich | 2K9RKS |
| Colonel Vogel | 8EAL4H |
| Dancegirl | C7EJ21 |
| Desert Digger | 12N68W |
| Desert Enemy Officer | 2MK450 |
| Enemy Officer | 572E61 |
| Enemy Pilot | B84ELP |
| Fedora | V75YSP |
| First Mate | 0GIN24 |
| Grail Knight | NE6THI |
| Hovitos Tribesman | HOV1SS |
| Indiana Jones (Offizier) | VJ850S |
| Indiana Jones verkleidet | 4J8S4M |
| Jungle Guide | 24PF34 |
| Kaokan | WM046L |
| Kazim (Wüste) | 3M29TJ |
| Laoche | 2NK47 |
| Maharaja | NFK5N2 |
| Major Toht | 13NS01 |
| Mola Ram | FJUR31 |
| Pankot Assassin | 2NKT72 |
| Slave Child | 0E3ENW |
| Willie DJ | VK93R7 |
| Wuhan | 3NSLT8 |



## Guitar Hero: On Tour

### Mehr Moneten

Echte Rocker strengen sich weniger an und verdienen trotzdem mehr Geld. Denn wer ein Lied erst mit drei Sternen, dann vier und fünf absolviert, kassiert dreifach!

### Tremolo-Punkte

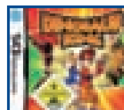
Bei allen langen Tönen solltet Ihr die Taste gedrückt halten und mit dem Stylus das Tremolo (die Stange) schwingen. So lasst Ihr den Ton wimmern und kassiert mächtig Bonuspunkte.

### Mehr Sternchenkraft

Die Starpower sammelt Ihr, wenn Ihr die sternförmigen Töne spielt – nutzt das Tremolo, um den Balken flink zu füllen.

### Bonussong

Spielt den Gitarrenschlacht-Modus durch, um "Freezepop – I am not your Gameboy" zu erhalten.



## Dinosaur King

### Dinocodes

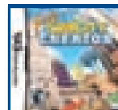
Wer die Truppe erweitern will, muss zunächst etwas spielen. Sobald Ihr den Kometenzorn besiegt habt, stehen Euch neue Pfade offen. So erreicht Ihr in Europa auch den Steinkreis, hier dürft Ihr Elementcodes eingeben. Bei Chomp und Ace hängt der Effekt des Codes davon ab, welchen Saurier Ihr zu Beginn gewählt habt.

**Chomp oder Ace**
Donner, Gras, Feuer, Erde
Wasser, Wasser, Donner, Feuer

**Charnotaurus**
Erde, Wind, Wasser, Blitz
Feuer, Wind, Wind, Wasser

**Altirhinus**
Wind, Feuer, Feuer, Feuer
Blitz, Erde, Wasser, Gras

**Daspletosaurus**
Gras, Wasser, Blitz, Blitz, Erde,
Erde, Wind



## SimCity Creator

### Cheats

Tippt im Optionsmenü auf den 'Pass'-Button und gebt unsere Passwörter ein.

| | |
|---|---|
| 99.999.999 Gold | MONEYBAGS |
| Amerikanische Prohibition | NEWWORLD |
| Asiatische Levels | SAMURAI |
| Asien Bonus Map | FEUDAL |
| Antikes Zeitalter | ANCIENT |
| Globale Erwärmung | BEYOND |
| Renaissance | HEREANDNOW |

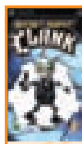





Verwendet bei der Eingabe Großbuchstaben (links), damit die Cheats klappen. Jedes korrekte Passwort wird von einem Infofenster bestätigt (rechts).

## Secret Agent Clank

Passwörter



### Zoni Skin

Drückt im Pausenmenü die folgende Tastenkombination, um das Zoni-Skin zu entdecken.

← ← → ↑ ↓ ↓ ✖

### Stil-Punkte

Die Cheats kauft man im Pausenmenü (unter 'Extras') mit Stil-Punkten, für die man geheime Aufgaben erledigen muss. Wir verraten Euch, welche Bedingungen zu erfüllen sind.

**Aalglatt**
15 Feinde von Kollegen besiegt

**Aggressiver Fahrer**
Siegt mit 60 Sek. Restzeit

**Bescheidenheit**
Verliert das Handtuch nicht

**Bezwinger der Ringe**
Sammelt alle Ringe (Prüfung)

**Bin nicht da**
Lasst Euch nicht erspähen

**Ein Gadgebot ganz allein**
Keine Wiederbelebung

**Endkampf Klunk**
4 Schleichangriffe auf Klunk

**Er macht auch den Vorgarten**
20 Feinde (Rasenmäher)

**Es muss wehtun**
10 Feinde (Völkerbälle)

**Funkelzehen**
5 Schmetterlingshüpfer, ohne die Bühne zu berühren

**Gefährliche Hände**
Erledige Kingpin-Wachen vor dem 4. Wagen

**Gefängnis**
10 Feinde (Völkerbälle)

**Geschmackssache**
Vernichtet alle organische Sporen

**Herr der Ringe**
Sammelt alle Ringe

**Jiiii-haaaaaa!**
Rollt von einer Klippe

**Kleider machen Leute**
Verleitet das Ass, sich mit 3 seiner Hüte zu treffen

**LiT3-h4kkR**
Keine Fehler bei den Omni-Dietrich-Rätseln

**Mega-Rock, spür meinen Zorn!**
Eliminiert 3 Schlachtschiffe

**Meister der Ringe**
Sammelt alle Ringe

**Pyrrhussieg**
Bezieht nur im letzten Abschnitt Schaden

**Quark gegen das Ass**
Verleitet das Ass, sich mit 3 seiner Hüte zu treffen

**Quark gegen Konzu-Monster**
Besiegt das Monster nur mit Zitronen

**Quark im Damm**
10 Feinde (Rasenmäher)

**Raumschifffriedhof**
Vernichtet alle organischen Sporen

**Rostfrei**
Fallt nicht ins Wasser

**Schleim muss brennen**
Vernichte Amöben mit Brennkoffer und im Nahkampf

**Schwarzer Diamant**
Berühre kein Hindernis, Geschosse zählen nicht

**Sieg mit Beigeschmack**
Besiegt das Monster nur mit Zitronen

**Stille Nacht**
Besiegt alle Wachen im Museum mit Schleichangriffen

**Strenger Richter**
Meistert die Hauptherausforderung, ohne dass Gefangene entkommen

**Über Bord**
Lasst Euch nicht von Suchminen treffen

**Wende das Blatt**
4 Schleichangriffe auf Klunk, ohne selbst einen zu erleiden

**Wie der Wind**
Kämpft Euch durch, ohne getroffen zu werden

**Wiedergänger**
Vernichte unentdeckt alle Feinde am Schrottplatz, bevor sich die Endtür öffnet

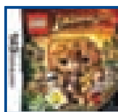
### 14 weitere Stil-Punkte

Habt Ihr es bis ins geheime Baumhaus geschafft, gönnt Euch das Spiel eine erholsame Belohnung. Dort findet Ihr 14 Bilder, die Ihr betrachten könnt. Für jedes Motiv kassiert Ihr einen Stil-Punkt – schnappt Euch den Bonus, denn so leicht verdient Ihr ihn nirgendwo sonst im Abenteuer!




Jetzt blickt er durch riesige Augen: Wer im Pausenmenü unsere Tastenkombination drückt, darf Clank gleich zu Beginn ein neues Outfit verpassen.

## Lego Indiana Jones



### Cheats

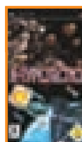
Gebt unsere Kombinationen im Hauptmenü ein – und schon wird das Leben als wackerer Klötzchenforscher bedeutend entspannter.

**Massig Moneten**
X Y B B Y X L L R R ↑ ↓ ← → START SELECT

**Alle Charaktere**
X ↑ B ↓ Y ← START → R R L R R ↓ ↓ ↑ Y Y Y START SELECT

**Alle Extras**
↑ ↓ L R L R L ← → X X Y Y B B L ↑ ↓ L R L R ↑ ↑ ↓ START SELECT

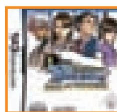
## R-Type Tactics



### Geheime Bilder

Meistert alle Missionen und klärt 10, 20 und dann 30 Einsätze erneut, um die drei letzten Gemälde zu öffnen.

## Phoenix Wright Ace Attorney 3

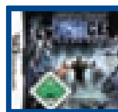


### Schnelles Palaver

Nachdem Ihr alle Fälle gewonnen habt, könnt Ihr die Plaudereien abkürzen. Haltet nach dem Intro des aktuellen Falls einfach die B-Taste gedrückt. Allerdings könnt Ihr für Details nicht zurückspulen!

## Star Wars: The Force Unleashed

Passwörter



### Cheats

Die folgenden Codes machen Euch mächtiger als den Imperator und schalten zudem Charaktere und Klamotten frei. Gebt sie mit der virtuellen Tastatur im Hauptmenü unter 'Extras' ein.

**Größerer Schwertschaden**
MOMIROXIW

**Unbegrenzt Macht**
TVENCVMJZ

**Maximale Machtstärke**
CPLOOLKBF

**Unverwundbarkeit**
QSSPVENXO

**Kentos Robe**
EEDOPVENG

**Rom Kota**
MANDALORE

**Sith Roben**
ZWSFVENXA

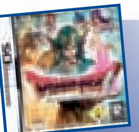
**Starkillers Robe**
WOOKIEE

**Vader**
HRMXRKVEN

# Dragon Quest – Die Chronik der Erkorenen

Holt Euch die wichtigsten Tipps und Kampftaktiken zu den sechs Kapiteln der "Chronik der Erkorenen".

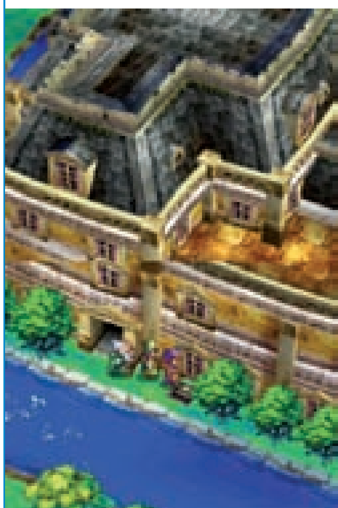
TIPPS & TAKTIKEN



## Generelle Tipps

### Die Lösung liegt vor Eurer Nase

Im Grunde genommen bekommt Ihr in "Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen" immer gesagt, was Ihr als Nächstes zu tun habt. Falls Ihr doch einmal stecken bleiben solltet, überprüft Ihr folgende Punkte: Habt Ihr in allen zugänglichen Dörfern, Schlössern, Türmen und Höhlen der Region mit allen Bewohnern geredet? Meistens bekommt Ihr handlungsrelevante Aufträge in den Dörfern oder Schlössern. Seid Ihr trotzdem noch ahnungslos, wiederholt Ihr diese Prozedur in der Nacht. In seltenen Fällen kommen wichtige Nichtspieler-Charaktere erst nach Sonnenuntergang hervor und warten auf ihren Auftritt.



Zarewna Alena und ihre Gefährten wissen es schon im zweiten Kapitel: Die Rückseite von Gebäuden hält manches geheime Türchen verborgen.

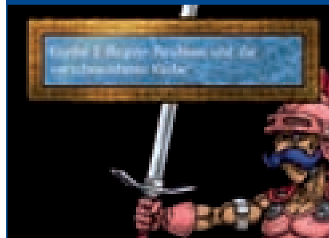
### Vorsprung durch Technik

Wenn Euch in den Rundenkämpfen ständig die Charaktere aus den Latschen kippen, liegt das nicht zwingend an Eurer fehlerhaften Taktik, sondern am zu geringen Level Eurer Party. Um frustrierende Erfahrungen zu vermeiden, solltet Ihr ausschließlich mit der optimalen Ausrüstung in Höhlen oder Türme vordringen. Wenn Ihr nicht genügend Gold habt, um sämtliche Partymitglieder auszurüsten, erledigt Ihr in der Umgebung so lange Zufallskämpfe, bis Ihr reich genug seid. Willkommener Nebeneffekt: Mit dem Gold steigen die Erfahrungspunkte. Wer stets die neueste Rüstung trägt, hat darum auch meistens das richtige Level für anstehende Expeditionen.

### Betrachtet alles von allen Seiten

Nutzt häufig die Rotations-Funktion. So entgehen Euch keine verborgenen Hintertüren, keine versteckten Durchgänge und keine glitzernden Samen. Allzu oft haben die Entwickler in den Arealen des Spiels kleine Geschenke und Geheimnisse verborgen, die Ihr erst seht, wenn Ihr die Standard-Perspektive verlasst und die Umwelt aufmerksam von allen Seiten betrachtet. Lasst Euch nichts entgehen, zerschlagt immer fleißig sämtliche Fässer und Vasen und durchstöbert alle Schränke und Kisten, um keinen Bonus ungenutzt verkommen zu lassen.

## Kapitel 1



### Ragnar Rauhbeins Flügelschuhe

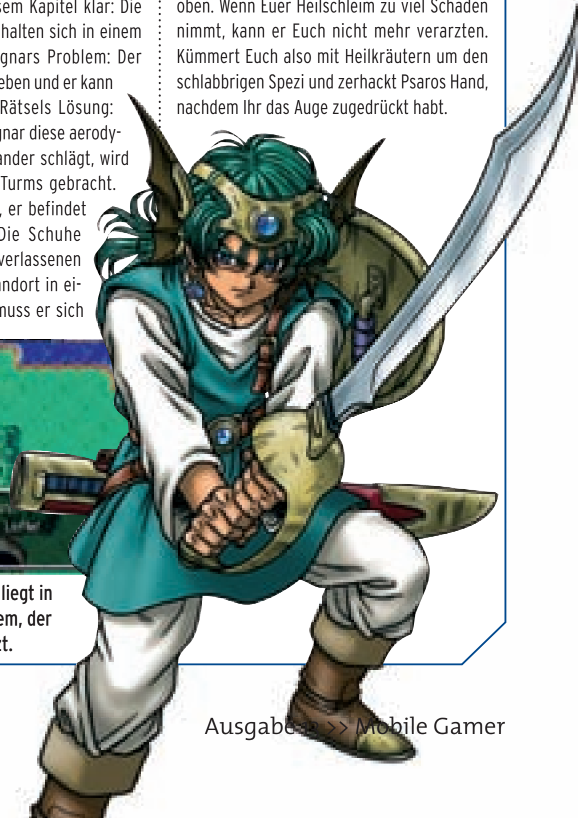
Recht schnell ist in diesem Kapitel klar: Die verschwundenen Kinder halten sich in einem einsamen Turm auf. Ragnars Problem: Der Turm ist von Wasser umgeben und er kann nicht schwimmen. Des Rätsels Lösung: Flügelschuhe. Sobald Ragnar diese aerodynamischen Treter aneinander schlägt, wird er flugs zur Spitze des Turms gebracht. Vorausgesetzt natürlich, er befindet sich auf freiem Feld. Die Schuhe findet Ragnar in einem verlassenen Brunnen. Um dessen Standort in einem Wald zu erfahren, muss er sich um den in Strathbaile eingekerkerten Burländer Angus kümmern. Bringt einfach Angus Ehefrau Agnes aus Burland zu seiner Zelle.



Das Kinderversteck liegt in luftigen Höhen. Wohl dem, der Flügelschuhwerk besitzt.

### Psaros Hand und Augapfel

Mit optimaler Ausrüstung und Level 9 solltet Ihr keine größeren Probleme mit dem Boss dieses Kapitels haben. Konzentriert Euch zuerst auf sein Auge und haltet die Lebensenergie von Ragnar und Medi möglichst weit oben. Wenn Euer Heilschleim zu viel Schaden nimmt, kann er Euch nicht mehr verarzten. Kümmert Euch also mit Heilkräutern um den schlabbrigen Spezi und zerhackt Psaros Hand, nachdem Ihr das Auge zugedrückt habt.

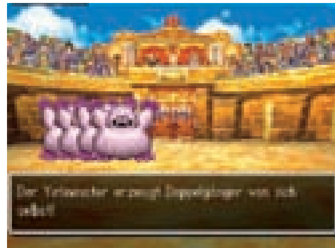


## Kapitel 2



### Alena und das Turnier von Endor

Die größte Herausforderung dieses Kapitels ist das abschließende Turnier. Nacheinander müsst Ihr fünf Kämpfe bestehen. Das Problem: Alena ist hier auf sich allein gestellt und kann zwischen den Kämpfen lediglich Heilkräuter benutzen, aber nicht speichern. Ihr solltet demnach mehr als 25 Pflanzen mit in die Schlacht nehmen. Das Eröffnungsduell gegen Attila den Hünen ist noch denkbar einfach: Wenn Alena etwa Level 12 erreicht hat, sollte der Kampf in drei Runden vorbei sein. Schluckt danach bei Bedarf ein Heilkraut. Der Armbrustschütze Fitz McBlitz ist Euer nächster Gegner. Diesen Kampf solltet Ihr nach Möglichkeit bestehen, ohne Euch heilen zu müssen; der flinke Fitz setzt Euch sonst mit seiner hohen Schussgeschwindigkeit heftig zu. Die herrische Prima Donna macht Eure Attacken durch einen Heilspruch wieder wett. Verteidigt Euch anfangs und genehmigt Euch bei Bedarf ein Heilkraut, bis die Bunny-Magierin keine Zauberenergie mehr hat. Gebt ihr danach eine hinter die Löffel. Beim nun attackierenden Samsonsritter müsst Ihr unter allen Umständen Eure Energie über 30 halten – hoffentlich habt Ihr noch genug Kräuter. Heilt Euch danach und stellt Euch dem letzten Gegner Yetiminator. Ein einfacher Kniff hilft gegen dessen Vervielfältigungstrick: Haut stur den Schneemenschen ganz links, und der Sieg ist bald Euer.



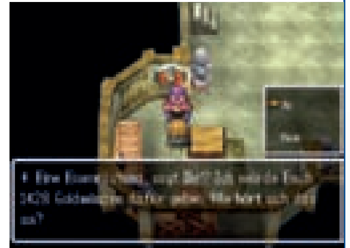
**Sobald Ihr dreimal den richtigen Schneemenschen erwischt habt, gehört der Sieg Euch.**

## Kapitel 3



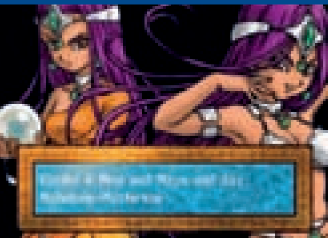
### Tornekos Wirtschaftswunder

Am Anfang dieses Kapitels solltet Ihr hinter der Theke des Waffengeschäfts von Lakabana stehen, bis Euch jemand eine Ätzklinge verkauft. Behaltet diese Waffe unter allen Umständen. Verscherbelt sie nicht weiter, sondern kauft sie selbst, sobald Ihr die 3.500 Goldmünzen aufbringen könnt. Nachdem Ihr Tornekos Geschäft in Endor gekauft und dem König seine Stahlbreitschwerter und Eisenrüstungen besorgt habt, bekommt Ihr 60.000 Goldmünzen. Diese könnt Ihr zum Tunnelbau verwenden und so das Kapitel abschließen. Oder Ihr handelt damit und verdient so viel Geld, dass Ihr bis zum Spielende finanziell unabhängig seid: Kauft einfach möglichst viele Ätzklingen in Lakabana. Gebt sie an Tornekos Frau in Endor und legt Euch aufs Ohr. Von dem verdienten Geld könnt Ihr weitere Ätzklingen und Abakus-Stäbe in Lakabana kaufen und in Endor verkaufen. Wiederholt diesen Vorgang, bis Ihr Euch 99 Ätzklingen und 99 Abakusse leisten könnt und beendet dann das Spiel. Tornekos Geld ist nach Kapitel 3 zwar futsch, aber die Waffen bringt er ins fünfte Kapitel mit und sichert Euch somit immensen Reichtum. Wenn Euch dieser Prozess zu langwierig ist, könnt Ihr auch ein Risiko eingehen und einen geringeren Betrag in der Spielbank von Endor als Jetons eintauschen. Diese dürft Ihr ebenfalls ins fünfte Kapitel mitnehmen und verzocken.



**Überzählige Eisenrüstungen verkauft Ihr auf Burg Bruckstetten für ein hübsches Sümmchen.**

## Kapitel 4



### Der schreckhafte Kanzler

Das schwerste Rätsel dieses Kapitels ist die Suche nach dem geheimen Thronraum des Palais de Léon. Ein Gefangener im Havre Léon weiß Rat und schickt Euch in die Mamonmine, wo Ihr Schwarzpulver besorgen könnt. Das Pulverfass benutzt Ihr nun im Inneren des Palasts, vor dem Fenster gegenüber dem Kanzlerzimmer. Der laute Knall schreckt den Kanzler auf, der Euch nun unbewusst zum Geheimraum des Marquis führt, falls Ihr ihm nicht zu dicht auf die Pelle rückt.



**Hier gezündet, entfaltet das Pulverfass seine knallige Wirkung.**

## Kapitel 5

### Eure eigene Stadt

Sobald Ihr alle acht Partymitglieder eingesammelt habt, solltet Ihr anfangen, Eure eigene Stadt zu errichten. Der ideale Bauplatz hierfür ist der sandige Untergrund des Basars aus dem zweiten Kapitel. Hier trefft Ihr Hoffman junior wieder. Der möchte seine eigene Stadt gründen, nachdem Ihr ihn bei Gotthilf Dämler in die Lehre geschickt habt. Damit aus dem Pionierstädtchen eine blühende Metropole entsteht, solltet Ihr fleißig neue Bewohner anwerben. Dazu habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr holt Euch Siedler von anderen Spielern oder Ihr ladet NSCs ein. Geeignete Nichtspieler-Charaktere begegnen Euch in allen Schlössern, Städten und Dungeons des Spiels. Labert stur jeden an, und Ihr findet eine stattliche Zahl von Aussiedlern. Noch exklusiver sind natürlich Pioniere, die einer Eurer Kumpels selbst erstellt hat. Quatscht nach Eurem ersten Besuch in der Stadt mit Hoffman jr. in seinem Häuschen im Südwesten. Er erklärt Euch, wie Ihr individuelle Bürger drahtlos mit Euren Freunden tauscht.



**Auf dem ehemaligen Lagerplatz des Basars entsteht Eure Pionierstadt.**

### Der letzte Boss

Für den letzten Boss des fünften Kapitels sollte Eure Party Level 40 überschritten haben, außerdem benötigt Ihr den 'Stein der Weisen', der im letzten Dungeon zu finden ist. Eure Aufstellung besteht am besten aus dem Helden, Maya und Euren zwei kräftigsten Kämpfern, z.B. Alena und Ragnar. Maya eröffnet den Kampf im Idealfall mit ihrem Schwächungs-Zauber und benutzt danach ständig den Stein der Weisen im Gepäck, um andauernde Heilung zu gewährleisten. Euer Held sollte nur im Notfall seine Heilmagie wirken, ansonsten schlagt Ihr in den ersten Phasen des Kampfes mit den drei Kämpfern drein. Am Anfang jeder Verwandlung des Bosses muss Maya ihren Schwächungs-Zauber erneuern, dann weiter den Stein benutzen. Wenn der Obermotz ab seiner dritten Form die Abwehr magisch verstärkt, steuert Ihr ebenfalls mit Mayas Schwächung gegen. Behaltet diese Taktik bis zur siebten und letzten Phase des Kampfes bei. Hier müsst Ihr Euren Haupt-Helden überwiegend zur Gruppenheilung benutzen. Mayas Schwächungszauber funktioniert nicht mehr, so dass sie sich ebenfalls komplett aufs Steinheilen verlegt. Unter den beharrlichen Attacken Eurer beiden restlichen Nahkämpfer wird auch diese Phase des Kampfes bald vorüber sein. Glückwunsch und viel Spaß in Kapitel 6!

### Das Bonus-Kapitel

Am Ende von Kapitel 5 könnt Ihr ein letztes Mal Euren Spielstand sichern. Wenn Ihr diesen beim nächsten Start aufruft, beginnt das Bonus-Kapitel Numero 6! Hier könnt Ihr nicht nur den geheimen neunten Charakter Psaro finden, sondern auch dessen bösen Priester als Bonus-Boss besiegen. Wenn Ihr mit Psaro als Partymitglied den Palast des Todes aus dem fünften Kapitel aufsucht, findet Ihr jetzt im Thronsaal den fiesen Kleriker, der hinter allem Übel der "Dragon Quest"-Welt steckt.

# FINAL FANTASY IV

KARTEN & BOSSE

**Reisezeit: mit Cecil sicher bis zum Mond und zurück.**

## Alle Reiseziele auf einen Blick

Die blauen Ziffern auf unseren drei Karten geben Euch sämtliche Reiseziele von "Final Fantasy 4" in ihrer korrekten Reihenfolge an. Solltet Ihr einmal nicht weiter wissen oder Euch verirren: Ein Blick auf unsere Karten genügt, um Cecil und seine Gefährten wieder auf den richtigen Pfad zu leiten. Grüne Ziffern markieren optionale Ziele wie Rydias Beschwörungsmonster oder Kokkols Schmiede, mit C wurden sämtliche Chocobo-Wälder gekennzeichnet.

**Hauptquest**

1 ......... Burg Baron
2 ......... Baron
3 ......... Höhle des Nebels
4 ......... Dorf des Nebels
5 ......... Kaipo
6 ......... Südeingang zum Wasserweg
7 ......... Nordeingang zum Wasserweg
8 ......... Unterirdischer Wasserfall
9 ......... Burg Damcyan
10 ......... Höhle des Ameisenlöwen
11 ......... Berg Hobbs
12 ......... Burg Fabul
13 ......... Mysidia
14 ......... Berg der Tortur
15 ......... Burg Eblan
16 ......... Troia
17 ......... Burg Troia
18 ......... Magnethöhle
19 ......... Turm von Zot
20 ......... Agart
21 ......... Zwergenburg
22 ......... Turm von Babil (Unterwelt)
23 ......... Unterwelt Ausgang
24 ......... Turm von Babil (Oberwelt)
25 ......... Höhle von Eblan
26 ......... Versiegelte Höhle
27 ......... Mondpfad Westen
28 ......... Mondpfad Osten
29 ......... Kristallpalast
C ......... Chocobo-Wald

**Nebenquests**

1 ......... Adamantengrotte
2 ......... Mithril
3 ......... Tomra
4 ......... Kokkols Schmiede
5 ......... Höhle der Sylphen:
6 ......... Höhle der Beschwörbaren
7 ......... Odin (Burgkeller von Baron)
8 ......... Höhle des Bahamut
9 ......... Dorf der Hummingways



**Oberwelt**




**Unterwelt**




**Mond**



## NEBELDRACHE



**Ort:** Höhle des Nebels
**LP: 556** | **Partylevel:** 12

Aktiviert zuerst Cecils Schwarzkunst-Fähigkeit, dann schlagt Ihr mit ihm und Kain drauf, bis sich der Drache in Nebel verwandelt. Verteidigt Euch und wartet, bis das Biest wieder Gestalt annimmt, und setzt den Kampf fort. Rutschen die Lebenspunkte der Kameraden auf 50 ab, verabreicht Ihr ihnen Tränke.

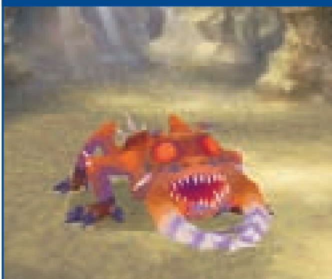
## OKTOMAMMUT



**Ort:** Unterirdischer Wasserfall
**LP: 3.350** | **Partylevel:** 14

Benutzt Cecils Schwarzkunst und Tellahs Blitz-Zauber, um dem Kraken Extraschaden zuzufügen. Heilt Eure Party mit Rydia in regelmäßigen Abständen und verursacht zusätzlichen Blitzschaden, wenn alle bei guter Gesundheit sind.

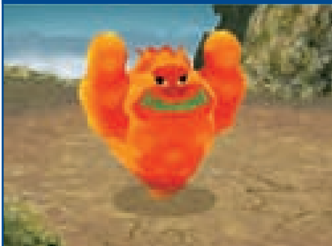
## AMEISENLÖWE



**Ort:** Höhle des Ameisenlöwen
**LP: 2.000** | **Partylevel:** 17

Wenn die Augen des Biests weiß leuchten, greift Ihr mit Rydias Eismagie an und ruft Cecils Schwarzkunst ab. Edward kann mit seiner Lebenshymne die Heilung übernehmen. Färben sich die Augen des Ameisenlöwen rot, beginnen die Männer draufzuhauen, während Rydia bei Bedarf heilt.

## MUTTERBOMBER



Lasst Euch von der zweiten Form des Mutterbombers nicht täuschen: Der explosive Bursche ist höchst instabil.

**Ort:** Berg Hobbs
**LP: 13.200** | **Partylevel:** 19

Attackiert die erste Form dieses Bosses mit Rydias Eiszauber sowie Yangs und Cecils Standardattacken. Nachdem sich der feurige Popanz aufgeblasen hat, bringt Ihr sämtliche Partymitglieder in Verteidigungsstellung und wartet auf den großen Knall. Danach benutzt Ihr nach Bedarf Phönixfedern bzw. die Gruppe. Die sechs kleinen Bomber der letzten Kampf-Phase beseitigt Ihr mit Rydias Eisspruch sowie Yangs Tetenfertigkeit.

## SCARMIGLIONE



**Ort:** Berg der Tortur
**LP: 1.230 / 7.064** | **Partylevel:** 24

Kümmert Euch um Scarmigliones erste Form, indem Ihr Paloms und Poroms Zwillingsmagie nutzt und mit Tellah Feuerzauber wirkt. Beschränkt Cecils physischen Angriff auf Scarmiglione, da dessen Zombiekumpels kontern. Nach Eurem Sieg nutzt Ihr den Speicherpunkt und beginnt Kampf 2: Sprecht mit Tellah und Porom die stärksten Heilzauber auf den untoten Giganten und werft mit den anderen Charakteren Tränke und Phönixfedern.

## BAIGAN



Der ehemalige General von Baron wurde einer grausigen Prozedur unterzogen und greift Euch mutiert an.

**Ort:** Burg Baron
**LP: 4.247** | **Partylevel:** 25

Schwächt den Boss mit Paloms Bluff- und Poroms Heulen-Fähigkeit und nutzt Yangs Konzentration dreimal hintereinander. Greift mit dem gestärkten Yang und Cecil Baigans Rumpf an und sprecht Paloms Bio-Spruch, bevor der Mutant sich mit Reflek schützt. Schützt Eure Party mit Protes und Vallum und verzaubert Cecil und Yang mit Hast. Setzt Cecils und Yangs Angriffe fort, während Tellah und Palom die Heilung übernehmen. Habt Ihr den Rumpf des Ex-Generals vernichtet, solltet Ihr Eure gesamte Angriffskraft auf die Arme richten, da diese nach einiger Zeit explodieren und großen Schaden anrichten.

## CAGNAZZO



Der ertrunkene König Cagnazzo will Euch mit in sein feuchtes Grab nehmen. Zerschlagt seinen Wasserwall!

**Ort:** Burg Baron
**LP: 10.477** | **Partylevel:** 26

Porom weint und zaubert dann Gemach auf Cagnazzo sowie die beiden Schutzsprüche Vallum und Protes auf die Gruppe. Wählt dreimal Yangs Kraftschub-Kommando und lasst ihn dann angreifen. Er und Cecil dürfen nur attackieren, wenn Cagnazzo nicht vom Wasser umgeben ist. Tellah und Palom werden per Hast-Spruch beschleunigt und hauen einen Blitz-Zauber nach dem anderen raus bzw. heilen, wenn nötig. Zieht sich Cagnazzo in seine Muschelform zurück, greift Ihr wie gehabt weiter an, bis er wieder hervorkommt.

## DUNKELELF

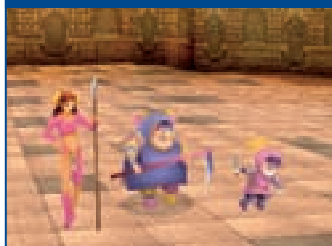


Bringt Edwards Flüstergras mit zum Kampf, damit er den magnetischen Schutz des Dunkelelfen aufheben kann.

**Ort:** Magnethöhle
**LP: 7.953** | **Partylevel:** 29

Bringt den hässlichen Störenfried mit Tellah zum Schweigen, baut Yangs dreifache Konzentration auf und nutzt Cecils und Tellahs Weißmagie, um die gesamte Gruppe mit Hast und Protes zu verzaubern. Dann geht Ihr mit Cecil und Yang in den Nahkampf. Sobald der Dunkelelf die Form des dunklen Drachen annimmt, geht Ihr mit Tellah auf Feuermagie-Attacken über und legt physischen Schaden mit Cecil und Yang nach.

## DUG, RUG UND MUG



Hebt Ihr ihren Reflek-Zauber auf, wird Mug versehentlich von ihren Schwestern magisch attackiert. Danke!

**Ort:** Turm von Zot
**LP: 5.281, 5.279, 9.290** | **Partylevel:** 30

Eröffnet den Kampf mit einem Schweigen-Spruch auf die lange Dug, um die Delta-Attacke der drei zu blockieren. Sollte die fette Mug trotzdem mit Reflek verzaubert werden, macht Ihr diesen Zustand mit Bann möglichst flott rückgängig! Fokussiert Eure Attacken auf Mug und heilt Euch, wenn sie kontert. Habt Ihr Mug geplättet, folgt ein Schweigen-Spruch auf die kleine Rug und die Entsorgung der beiden anderen Schwestern.

## BARBARIZIA



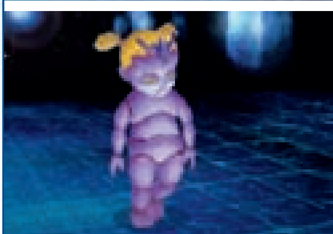
Greift die schöne Herrin der Lüfte nur an, wenn sie sich in dieser Form befindet. Gegen den Tornado hilft nur Kains Sprung.

**Ort:** Turm von Zot
**LP: 12.371** | **Partylevel:** 31

Stattet die gesamte Gruppe mit Rosas Protes und Vallum aus und zaubert Hast auf Yang. Der kann nun mit einer dreimal aufgeladenen Attacke angreifen, solange Barbarizia nicht in ihre Tornado-Form wechselt. Sollte das passieren, sendet Ihr augenblicklich Kain zu einem Sprungangriff in die Luft. Jede andere Attacke auf die Tornado-Form löst einen deftigen Konter aus. Rosa und Cecil kümmern sich in diesem Kampf um die Heilung. Cecil sollte nur angreifen, wenn die Lebensenergie der Gruppe hoch genug ist, um Barbarizias Konter zu widerstehen.

## CALCO & BRINA





**Ort:** Zwergenburg
**LP: 1.379, 579** | **Partylevel:** 32

Je drei Calco- und Brina-Puppen müsst Ihr möglichst schnell besiegen, bevor diese die mächtige Calcobrina-Riesenpuppe bilden können. Sprecht Hast auf Yang, Kain und Cecil oder benutzt Hermesschuhe und attackiert mit Cecil und Kain. Yang tritt in die Puppentruppe und Rosa verlangsamt möglichst viele Gegner, wenn sie nicht heilen muss. Falls die Calcobrina-Form entsteht, versucht Ihr sie mit Gemach zu verlangsamen und lasst Yang dreifach konzentrierte Angriffe ausführen.

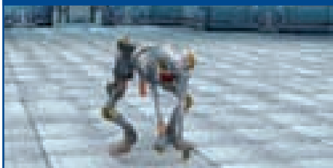
## GOLBEZ



**Ort:** Zwergenburg
**LP: 10.000** | **Partylevel:** 33

Versucht Golbez mit Gemach zu verlangsamen und schickt Kain in die Luft, bevor der schwarze Ritter seinen Fesselspruch vom Stapel lässt. Nachdem Rydias Nebeldrache Golbez' Drachen erledigt hat, ist Heilen angesagt. Stellt zuerst Rosa wieder auf die Beine und bringt mit ihrer Weißmagie, Phönixfedern und Tränken die Party auf Vordermann. Danach spricht Rosa Vallum auf alle, während Cecil mit Analyse Golbez' Barriere analysiert. Sobald Ihr wisst, welche Elementarschwäche sein magischer Schutz aufweist, beschwört Rydia das entsprechende magische Monster.

## DR. LUGAE & BARNABAS





**Ort:** Turm von Babil
**LP: 12.642, 9.664** | **Partylevel:** 38

Konzentriert Eure Angriffe zunächst auf Dr. Lugae. Sobald der Meister besiegt ist, fliegt seine Kreatur Barnabas in die Luft. Jetzt folgt ein brandgefährlicher Gasangriff des mutierten Doc Lugae: Heilung und Schaden sind nun für kurze Zeit vertauscht und Lugae 'heilt' Eure Party gewaltig! Opfert an dieser Stelle ein Elixier und zwei X-Potions und benutzt diese mit dem dusseligen Doktor, sobald dieser sein Gas entweichen lässt, um einen schnellen Sieg zu erringen. Falls Lugae danach noch steht, reicht Rosas stärkster Vita-Spruch.

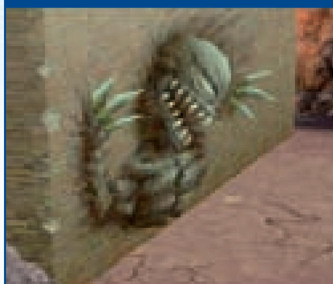
## RUBICANTE



**Ort:** Turm von Babil
**LP: 30.000** | **Partylevel:** 41

Lasst Edge Rubicante bestehlen, sobald dieser seinen Mantel zurückgeschlagen hat, um ihn an der Ausführung seines Inferno-Spruches zu hindern. Ansonsten solltet Ihr keine Waffen oder magischen Angriffe mit dem Element Eis während dieses Kampfes benutzen. Rubicantes geschlossener Mantel absorbiert diese. Wirkt Erd- oder Giftmagie mit Rydia und setzt mit physischen Attacken nach.

## DÄMONENWALL



**Ort:** Versiegelte Höhle
**LP: 99.999** | **Partylevel:** 52

Zertrümmert das verfluchte Bauwerk, bevor es Euch zerquetscht. Attackiert mit Cecil, Kain und Edge und nutzt Rydias stärkste Beschwörungsmagie (Ihr könnt an dieser Stelle des Spiels bereits Leviathan besitzen). Rosa spricht zunächst Gemach auf die Mauer und dann Hast auf sich und den Rest der Party.

## CPU, ABWEHRDROHNE & ANGRIFFSDROHNE

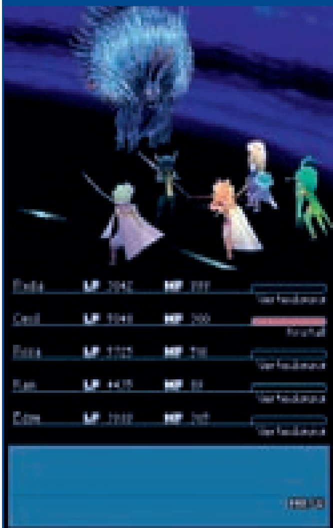


Die Laserattacke der Angriffsdrohne ist die gefährlichste Waffe des CPU-Bosses. Danach könnt Ihr Euch entspannt der Hauptsphäre zuwenden.

**Ort:** Gigant von Babil | **Partylevel:** 59
**LP: 22.000, 11.000, 11.000**

Nehmt Euch zunächst die Angriffsdrohne vor und konzentriert Euch danach auf die CPU und zuletzt die Abwehrdrohne. Hört ja nicht auf den anders lautenden Rat des offenbar senilen 'Weisen' Fusoja! Edge sollte seinen Ninja-Blitzschlag benutzen und darf am Anfang ruhig einen Fuma-Shuriken auf die Angriffseinheit schleudern. Cecil attackiert normal und Rosa steht bereit, um die schmerzhafte Laserattacke der Angriffssphäre mit Heilmagie abzufangen. Rydia beschwört Ramuh und irgnoriert, dass die Defensivdrohne Blitzmagie absorbiert. Danach geht Ihr mit derselben Taktik gegen die CPU vor. Sobald auch diese abgeraucht ist, gebt Ihr der Verteidigungseinheit den Rest.

## ZEROMUS



**Ort:** Mond-Untergrund
**LP: 150.000** | **Partylevel:** 80 oder mehr

Sobald Ihr wieder die Kontrolle über Eure Party habt, aktiviert Ihr Cecils Item-Kommando und benutzt den Kristall, um Zeromus' wahre Gestalt zu offenbaren. Danach attackiert Ihr mit Cecils und Edges Standardangriff und lasst Kain unermüdlich seinen Sprung ausführen. Rosa sollte sich nicht mit Schutzmagie aufhalten, diese wird von Zeromus' Schwarzem Loch aufgesogen. Stattdessen heilt sie ständig Eure Kämpfer. Rydia kann Spinnenfäden auf Zeromus werfen und Rosa mit Heil-Items assistieren. Sobald Zeromus zur Meteor-Attacke übergeht, schleudert Ihr Edges stärkste Wurfwaffen in den Kampf, das Messer von Yangs Frau, Excalibur und Fuma-Shurikens. Alle anderen fahren ihre stärksten Attacken und Zeromus wird bald fallen.

Gute Unterhaltung!

# Extended >>

AB SEITE 84

## ...ZUM ZOCKEN: iPHONE & iPOD

Apple bläst zur Attacke auf den Handheld-Markt: Lest alles über das dynamische Nobel-Duo und erfahrt, welche Spiele ihr Geld wert sind.

**Musik war gestern – heute wird gespielt.**





AB SEITE 96

## ...ZUM SAMMELN: DIGITAL SPIRITS

**Die LCD-Technologie bleibt populär** – vor allem in Japan. Wir haben in Fernost interessante Handheld-Exoten rund um klassische Spielkonzepte aufgespürt.

AB SEITE 90

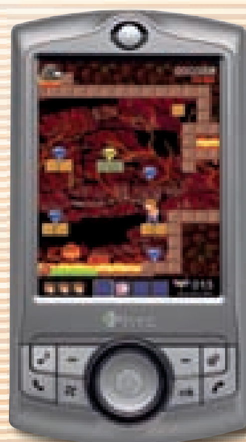
## ...ZUM BALLERN: GAME BOY ADVANCE

**Der Oldie lässt es krachen:** Trotz widriger technischer Voraussetzungen beherbergt der GBA einige zünftige Ego-Shooter. Geht mit uns auf einen Streifzug durch die 3D-Schießbuden-Gallerie.



AB SEITE 94

## ...ZUR ARBEIT: POCKET-PC



**Nach dem Job das Vergnügen:** Die tragbaren Kleincomputer taugen auch als Daddelmaschinen – wir zeigen Euch passende Kandidaten für eine spaßige Runde zwischendurch.

Leseführung >>

## Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten wie skurrilen LCD-Handhelds bekannter Oldie-Automaten. Neu im Extended-Portfolio: Apples mobile Powerkombo iPhone und iPod Touch. Die leistungsstarken Nobelgeräte sind auch als Spielemaschinen gefragt und werden von Titeln geradezu überflutet – unsere Auswahl soll Euch helfen, interessante Perlen herauszupicken.



# iPhone & iPod



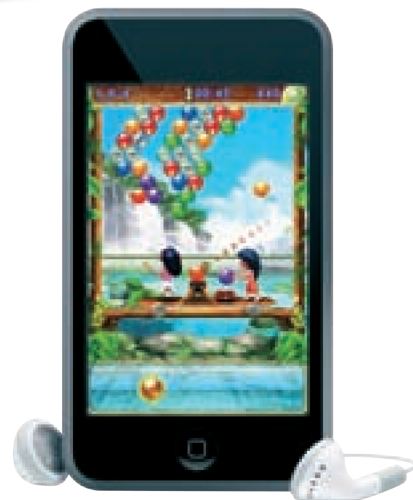
Zur Einführung im Juni 2007 sorgte Apples iPhone für einigen Wirbel im Handy-Sektor, seit Juli 2008 sind auch Zocker endgültig im Blickfeld des Mac-Herstellers. Nicht nur mit dem neuen 3G-Modell des iPhones können hunderte Spiele gedaddelt werden, auch der iPod Touch bietet sich als vortrefflicher Spielpartner an. Zu bekommen sind Programme ganz bequem über den neuen AppStore in iTunes oder direkt aufs Handy – höchste Zeit für *Mobile Gamer*, dem verspielten Neuling auf den Zahn zu fühlen!

## Apple spielt mit

**Doppelte Breitseite: Mit iPhone und iPod Touch macht Apple den Spielehandhelds Konkurrenz.**

Auf dem Papier sieht das iPhone wie ein gewöhnliches Handy aus – Kamera, Web-Browser und PDA-Funktionen sind nichts Neues. Allerdings bietet es deutlich mehr Komfort: Zur Bedienung dient ein Touchscreen, der fast so groß ist wie das Gerät – man tippt mit dem Finger auf Anwendungen und gibt per virtueller Tastatur flink Suchwörter und Notizen ein. Am Gehäuse finden sich lediglich Tasten zum Ausschalten und zur Rückkehr ins Hauptmenü. Außerdem verstecken sich im Gerät diverse Sensoren, mit denen sich das iPhone anpasst: Ein Lichtsensor steuert die Bildschirmhelligkeit, der Näherungssensor deaktiviert die Eingabe, wenn man das Gerät ans Ohr hält – damit Ihr nicht zufällig mit der Backe Befehlt erteilt. Noch interessanter ist der Dreiachs-Beschleunigungssensor, der zwischen horizontaler und vertikaler Bildschirmdarstellung wechselt – je nachdem, wie Ihr das Gerät haltet. Diesen Sensor nutzen auch Spiele, man kann durch das Neigen des iPhones etwa die Levels von "Super Monkey Ball" in Schräglage bringen oder bei Rennspielen nach rechts und links lenken – das kennen Zocker sonst nur von Wii- und PS3-Controllern.

Wer kein neues Handy braucht, wohl aber die tollen Multimediafunktionen und Spiele genießen möchte, greift zum optisch und technisch verwandten iPod Touch. Hier fehlen Telefon, Kamera, Bluetooth und Software wie die SMS-Verwaltung. Dank WLAN kann der iPod Touch aber trotzdem im Web surfen, E-Mails organisieren, Youtube-Videos downloaden und im AppStore shoppen – alle Spiele laufen auf beiden Geräten. Der iPod Touch kostet je nach Speicher (8 bis 32 GB) zwischen 230 und 380 Euro, für ein iPhone legt Ihr in Deutschland zusammen mit einem Handy-Vertrag von T-Mobile mindestens 400 Euro auf den Tisch.



Beim Spielen geben sich iPod und iPhone flexibel: Je nachdem, was sich die Entwickler ausgedacht haben, wird der Bildschirm horizontal oder vertikal genutzt.



Kaufen könnt Ihr die Spiele im AppStore von Apple – entweder direkt via Handy oder über iTunes auf PC oder Mac.

### Technische Daten

| | iPhone 3G | iPod Touch |
|---|---|---|
| Funkverbindungen | GSM, UMTS, WLAN, Bluetooth | WLAN |
| Prozessor | ARM 1176, 412 MHz | ARM 1176, 412 MHz |
| Takt | 412 MHz | |
| Grafikprozessor | PowerVR MBX, 120 MHz | |
| Arbeitsspeicher | 128 MB DRAM | |
| Flashspeicher | 8 oder 16 GB | 8, 16 oder 32 GB |
| Bildschirm | 3,5-Zoll-Touchscreen | |
| Auflösung | 320 x 480 Pixel | |
| Digitalkamera | 2 Megapixel | nicht vorhanden |
| Akkulaufzeit | 6-8 Stunden, 250 Stunden Standby | 3-4 Stunden Spiele, 20 Stunden Musik |
| Maße | 115,5 x 62,1 x 12,3 mm | 110 x 61,8 x 8,5 mm |
| Gewicht | 133 g | 115 g |
| Preis | ab 400 Euro (mit Vertrag) | ab 230 Euro |

# Super Monkey Ball

**Reaktion >> Geschicklichkeit**




Segas Murmelspiel gibt's bereits für alle aktuellen Handhelds und Handys: Rollt den Affen durch fünf Welten mit insgesamt 110 Labyrinthen zum Ziel und sammelt dabei Bananen, die sich gegen Extraleben tauschen lassen. Das ist wichtig, denn in den verzwickten Levels kann der Affe leicht in Abgründe und Fallen purzeln, bei weitem nicht alle Plattformkanten sind mit Banden geschützt. Auf mobilen Geräten einzigartig ist die Steuerung per Neigungssensor: Man hält das iPhone leicht schräg, um geradewegs aufs Display zu blicken. Sobald man das Gerät zur Seite, nach hinten oder vorne neigt, stellt sich die Kugelbahn schräg – dann kommt der Affe ins Rollen. Dank den sensiblen Sensoren lässt sich der Kullerprimat gefühlvoll durch die verzwickten Parcours lenken; vorausgesetzt, Ihr habt eine ruhige Hand und sitzt auf stabilem Untergrund: Ein reales Schlagloch kann Euch auch im Spiel mächtig aus dem Gleichgewicht bringen!

Davon abgesehen ist das Experimentieren mit der ungewöhnlichen Steuerung ein grandioser Zeitvertreib, zumal der Schwierigkeitsgrad schon nach wenigen Levels mächtig anzieht. Wer dann das Ziel innerhalb des Limits erreichen will, muss das Kullerverhalten in Halfpipes, 90°-Kurven und allerlei anderen Schikanen penibel ausloten. Kugelrund ist neben dem Spielablauf auch die Präsentation: Kunterbunte 3D-Welten und antreibende Tropen-Beats sowie der euphorische Digisprecher stacheln Euch mächtig an.




Rollt innerhalb des Zeitlimits zum Ziel: Wer alle Bananen sammelt, räumt Extraleben ab – sucht sie in allen Winkeln der komplexen Welten.



Bleibt in der Halfpipe: Stellenweise fehlt die Streckenbegrenzung.



**Super Monkey Ball**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Other Ocean |
| Hersteller | >> Sega |
| Zirka-Preis | >> 8 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

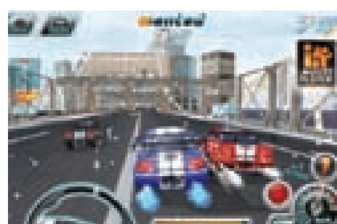
**8 von 10 SPIELSPASS**

**Toller Reaktionstest: Die feinfühlige Sensorsteuerung und verzwickte Kugelbahnen sorgen für Aufregung.**

# Asphalt 4: Elite Racing

**Rennspiel >> Arcade**

Die illegalen Straßenrennen zeigen sich auf iPhone und iPod von ihrer protzigen Seite: 28 Wagen der Marken Ferrari, Aston Martin, Bugatti & Co. flitzen durch neun detailreiche 3D-Städte, rempeln sich rücksichtslos durch den Straßenverkehr und sammeln Extras. Der Nitro verschafft Euch einen Vorsprung und mit Dollars kann man Tuningteile und Boxenluder anschaffen. Dabei sorgen Duelle, Drift- und Zeitrennen für Abwechslung, außerdem dürft Ihr Freunde online herausfordern. Enttäuschend ist jedoch die technische Umsetzung: Die Fahrzeuge bewegen sich recht lahm vom Fleck, gelegentlich ruckelt's und auch die Steuerung mag nicht überzeugen. Man lenkt per seitlichem Touch, durch Neigen des Geräts oder mit dem virtuellen Lenkrad. Dabei übersteuern die Vehikel leicht, im Vergleich zum Handy-Vorbild donnert Ihr öfters in die Banden. Zudem kann man die Buttons für Nitro und Bremse leicht versehentlich auslösen, da sie rechts unten in der Ecke platziert wurden.



Feuer, Funken und Schnee: Die Special-FX bringen die iApples ins Stottern.

**Asphalt 4: Elite Racing**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Gameloft |
| Hersteller | >> Gameloft |
| Zirka-Preis | >> 8 Euro |
| Besonderheiten | >> Online-Rennen |

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

**6 von 10 SPIELSPASS**

**Halbherzig: Die aufwändige Optik hakelt und keiner der drei Steuerungsmodi ist optimal.**

# GTS World Racing

**Rennspiel >> Arcade**

Im Vergleich zu "Asphalt 4" ist "GTS World Racing" bei der Vehikelausstattung bescheiden. Ihr entscheidet Euch zwischen drei Fahrzeugklassen (Sportwagen, Coupé und Formel-1), die sich weder tunen noch erweitern lassen. Die 64 Strecken in 16 Lokalitäten sind einfach strukturiert und lassen jegliche Extras vermissen. Dafür sorgen die flotte 3D-Grafik, der rockige Soundtrack und die gefühlvolle Steuerung per Neigungssensor für turbulente Überholmanöver: Selbst wenn's mal eng wird, könnt Ihr das Vehikel präzise zwischen den Kontrahenten hindurch manövrieren. Das gelingt selbst mit wenig Übung, so macht das Rasen richtig Spaß!

Das tolle Fahrgefühl allein macht „GTS World Racing“ aber noch lange nicht zum Top-Racer. Die vier Spielmodi unterscheiden sich nur durch Streckenvielfalt und Punktezählung, Mehrspieler-Rennen sind leider nicht möglich. Deshalb eignet sich die Raserei für gelegentliche Pausen, langfristig mangelt es dagegen an neuartigen Herausforderungen.



Einfache Renngrafik: Hier flitzen 2D-Wagen durch 3D-Landschaften.



**GTS World Racing**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Andy Wilton |
| Hersteller | >> Astraware |
| Zirka-Preis | >> 6 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

**6 von 10 SPIELSPASS**

**Rasante Actionrennen mit schwungvoller Sensorsteuerung, aber zu wenig Abwechslung.**



## Spore Origins

Denken >> Simulation



Was macht der Einzeller in der Ursuppe? Er stopft sich den Wanst voll und geht übermächtigen Feinden aus dem Weg. Dabei wächst ein individueller Urzeitkrebs heran, den Ihr via Editor und Fotos nach Belieben gestaltet. Die Version für iPhone und iPod beschränkt sich auf 30 Wasserwelten, die Ihr per Bewegungssensor neigt - so taucht der Krebs in die gewünschte Richtung. Mit nur drei Aufgaben (Fressen, Ausweichen und Ausgang finden) kehrt allerdings schnell Routine ein.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Electronic Arts |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 8 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 6 von 10

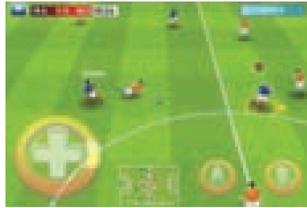
Sound 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

**Der Evolutionssimulator geht baden – trotz Wasserelement kein Spielfluss.**

## Real Football 2009

Sport >> Fußball



Auf dem Handy gehört Gamelofts "Real Football" dank Trickschüssen und Comic-Optik zu den besten Bolzereien, die 3D-Variante für Apples Spielgefährten leidet dagegen unter der ungenauen Steuerung. Lenkkreuz und zwei Feuertasten werden transparent eingeblendet, für die verschiedenen Manöver tippt und wischt Ihr drüber. Da sich weder Druckpunkt noch Tastenelement fühlen lassen, leidet die Präzision. Zudem enttäuschen die schwache KI und verfälschte Spielernamen.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Gameloft |
| Hersteller | >> Gameloft |
| Zirka-Preis | >> 8 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

Grafik 7 von 10

Sound 6 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

**Enttäuschendes 3D-Fußball mit interessanter, aber unpräziser Steuerung.**

# Aqua Forest

## Denken >> Simulation

Die experimentelle Simulation "Aqua Forest" bringt Touch-Malerei, Sensorschwerkraft und die Physik-Engine 'Octave' unter einen Hut: Man malt Objekte und Elemente mit verschiedenen Eigenschaften aufs Display, etwa ein Gefäß und Kugeln oder eine Flüssigkeit. Das Spiel berechnet anschließend die Reaktion der Elemente aufeinander, wobei der Neigungswinkel des iPhone berücksichtigt wird. So kann man z.B. zwei Gläser malen und Wasser umfüllen. Gespielt wird im freien Modus, unter der Alternative 'Puzzle' werden mit 50 Aufgaben alle Elemente des virtuellen Physikbaukastens erklärt. "Aqua Forest" ist eine originelle Spielerei, die iPhone und iPod aber schnell überlastet - ab vier Elementen kommt die Grafik mächtig ins Stottern.



Murmelsammlung oder Schwabbelflüssigkeit? Ihr bringt's aufs Display.



**Aqua Forest**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Prometech Software |
| Hersteller | >> Hudson |
| Zirka-Preis | >> 6 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 6 von 10

Sound 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

**Baut eigene Welten: innovative Physikexperimente, die Eure iApples jedoch technisch überlasten.**

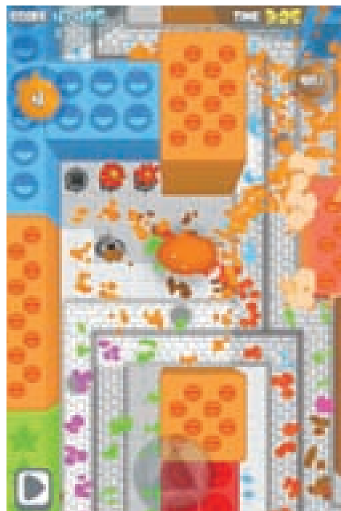
# De Blob

## Reaktion >> Geschicklichkeit

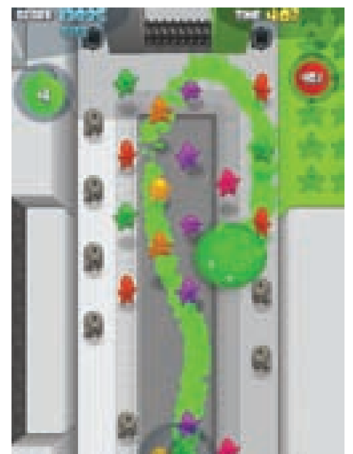
Die bösen Tintenmonster haben die Farben von Chroma City geklaut, nur Blob kann die bunte Vielfalt zurückbringen. Dazu rollt er zu den vielen bunten Spendern und anschließend gegen Gebäude, über Grünflächen und durch Hindernisse. Je mehr Farbe er verteilt, desto größer wird der Blob: So kann er mächtige Mauern durchbrechen, muss vor Engpässen allerdings schrumpfen. Das gelingt mit Wasserbecken, die ihm Kolorierung und Volumen entziehen. Hier wäscht er sich klein und reinigt sich von Tinte, mit der ihn die streunenden Monster beklecken. Zum Glück kann sich der Blob wehren: Sobald er sich einem Feind nähert, erscheint eine virtuelle Angriffstaste - drückt sie, um die automatische Sprungattacke zu starten. Mit der Mischung aus Touch-Kommandos und sensibler Sensorlenkung klappt das Manövrieren des Blobs hervorragend, zumal Ihr den Sensor in einer beliebigen Position kalibriert.

So lässt sich das iPhone für verschiedene Stellungen optimieren, Verrenkungen sind nicht nötig und lästige Spiegelungen lassen sich elegant umgehen. Vorbildlich ist außerdem die Einführung: Das ausführliche Training erklärt alle Elemente des Spiels, dann werdet Ihr in 'Revolution' und 'offenen Modus' entlassen. Ihr braucht Geschick und reichlich Grips, um in die nächste Zone zu finden.





Greift mit der Autozielattacke an (links) und macht die grauen Stadtwelten bunt (rechts): Nur spezielle Objekte erfordern eine bestimmte Farbe.



Der Sieg wird gefeiert: Bunte Helfer geben dem Blob allerhand Aufgaben.



**De Blob**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Universomo |
| Hersteller | >> THQ Wireless |
| Zirka-Preis | >> 6 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 6 von 10

Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

**Einzigartiges Geschicklichkeitsspiel mit sympathischem Farbenspiel und innovativen Kugel-Kommandos.**

# Crash Bandicoot: Nitro Kart 3D

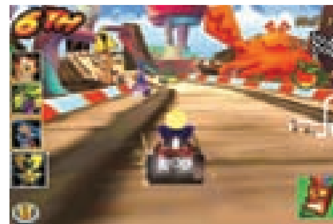
**Rennspiel >> Fun-Racer**

Crash fordert fünf Rivalen wie Dr. Neo Cortex und Ripper zum Kartrennen: Die Vehikel geben eigenständig Gas, zum Lenken neigt Ihr das iPhone zur Seite. Das klappt hervorragend, zumal sich die Sensibilität des Sensors variieren lässt. Wer die flotten Rennen gewinnen will, muss aber weitaus mehr auf dem Kasten haben. Ihr bekämpft die Kontrahenten mit acht Extras wie Rakete, Schild oder Teleporter und nutzt die zahlreichen Beschleuniger und Schanzen zu Eurem Vorteil. Auf den zwölf Strecken erwarten Euch allerhand Gefahren, darunter stampfende Säulen und Steinschlag – weicht ihnen geschickt aus und verschafft Euch mit Crash-Buchstaben und Äpfeln einen Bonus. Das ausführliche Tutorial stimmt Euch in die Modi 'Cup', 'Zeitrennen' und 'Story' ein.

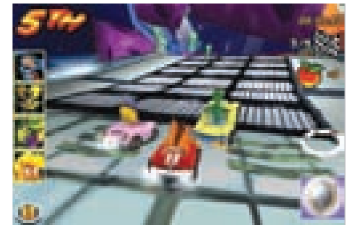
In Letzterem sorgen diverse Missionen für Abwechslung, allerdings wurde auf einen Mehrspieler-Modus verzichtet. Wegen der gelungenen Steuerung, den mit animierten Elementen geschmückten Strecken und der turbulenten Gefechte ist "Crash Bandicoot: Nitro Kart 3D" trotzdem eine prima Alternative zu den ernsteren Rennspielen.



Jedes Extra erfordert eine individuelle Taktik: Die Ölspur lässt sich nur effektiv einsetzen, wenn Ihr direkt vor dem Feind brettert.



Trotz der detailreichen Strecken sind Ruckel-Anfälle selten.



Massig Engpässe, Schanzen und Spezialfelder: Streckenkenntnis ist beim Kartrennen besonders wichtig.

**Crash Bandicoot: Nitro Kart 3D**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Polarbit |
| Hersteller | >> Vivendi |
| Zirka-Preis | >> 8 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

Grafik 8 von 10

Sound 6 von 10



8 von 10 SPIELSPASS

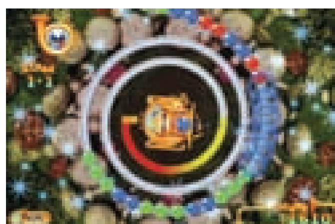
Nur der Mehrspieler-Modus fehlt: rasantes Kartrennen mit vielen Überraschungen und klasse Steuerung.

# Puzzloop

**Denken >> Knobelspiel**

In der berühmten Hudson-Puzzelei wandern farbige Bälle auf einer Spirale zur zentralen Kanone. Mit dieser ballert man Kugeln in die Laufbahn, denn drei gleichfarbige Bälle am Stück verschwinden – passt auf, dass die Bälle nicht zur Mitte vordringen. Weil die übrigen Kugeln zusammenrücken, kann man mit geschickt platzierten Schüssen mächtige Combos entfesseln. Mit der neuen Touch-Steuerung klappt die Sortiererei komfortabler als mit dem Steuerkreuz, weil man nur mit dem Finger aufs Ziel tippt – einfacher geht's nicht!

Das gilt aber nur für die Bedienung, denn der steigende Schwierigkeitsgrad setzt Euch schon bald unter Druck. Außerdem machen Extras die Sache kompliziert: Fledermäuse verfärben die Kugeln, Zeit-Items variieren die Geschwindigkeit und Maulwürfe lenken Eure Geschosse ab. Leider bietet "Puzzloop" nur zwei Modi (Endlos und einzelne Levels) und damit kaum spielerische Varianten an; deshalb braucht Ihr auf lange Sicht Knobelalternativen.



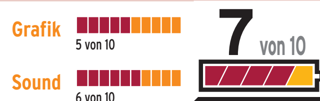
Die Kugeln rollen von außen über die Spirale: Ihr ballert rundum auf sie.

**Puzzloop**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Mitchell |
| Anbieter | >> Hudson |
| Zirka-Preis | >> 6 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 5 von 10

Sound 6 von 10



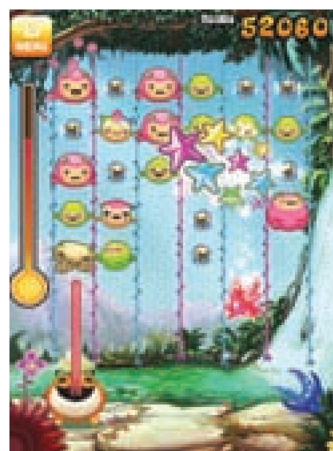
7 von 10 SPIELSPASS

Hudson verfeinert den Puzzlespiel-klassiker mit Touch-Visir, knausert aber mit wenigen Spielvarainten.

# Critter Crunch

**Denken >> Knobelspiel**

Dieses Puzzlespiel basiert auf dem selben Grundprinzip wie "Spore Origins": Große Monster fressen die kleineren. Allerdings hängen die Biester wirr durcheinander an Lianen und müssen deshalb sortiert werden. Das gelingt mit dem Critter, der mit seiner Zunge die Monster schnappt und in einer anderen Reihe wieder nach oben spuckt – beeilt Euch, denn es rücken ständig Biester nach. Zum Glück lassen sich Combos entfesseln, die mit Edelsteinen belohnt werden: Je nach Spielmodi ('Abenteuer', 'Time Trial' und 'Survival') gilt es, das Fressometer zu füllen, möglichst lange zu überleben oder bei steigender Geschwindigkeit den Rekord zu sprengen. Weil die sechs Monstersäulen recht übersichtlich sind, lässt sich die Sortierei auch prima nebenbei spielen.



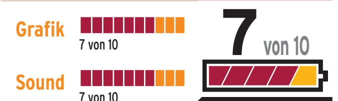

Schnappt Euch ein Monster und spuckt es in den nächst größeren Genossen.

**Critter Crunch**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> iPhone & iPod Touch |
| Entwickler | >> Cabybara Games |
| Hersteller | >> Publisher X |
| Zirka-Preis | >> 6 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 7 von 10

Sound 7 von 10



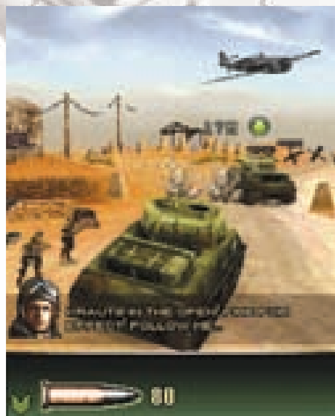
7 von 10 SPIELSPASS

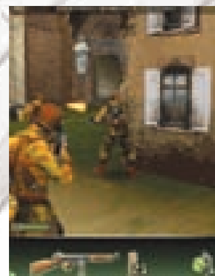
Optimal für fade Schulstunden: Die drollige Monstermampferei lässt sich mit einem Daumen bedienen.

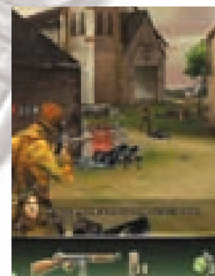


# Handy-Games >>












Die Kameraden sind unverwundbar und ballern nur der Dramatik halber mit.

Spektakuläre Gefechte: Die aufwändige 3D-Grafik lässt den begrenzten Freiraum verschmerzen.

## Brothers in Arms

**Action >> Third-Person-Shooter**

**Nieder mit dem Dritten Reich: Die 101. Luftlandedivision bringt sich auf dem Handy in Stellung – leistet ihnen Feuerschutz in 3D.**

Gameloofts Variante von "Brothers in Arms" führt nicht gerade auf dem direkten Weg nach Berlin. Die WW2-Waffenbrüder landen in der Normandie, stürmen die eisigen Wälder der Ardennen und nehmen schließlich den Umweg über Rommels Panzerschlachten in Tunesien. Die Einsätze sind in 14 Missionen unterteilt, in denen Ihr mit einem Trupp Computer-Soldaten vorrückt. Dabei blickt Ihr Eurem GI über die Schulter, wegen der linearen Levelpfade greift Ihr die Wehrmacht immer frontal an. Ihr pirscht Euch von Deckung zu Deckung, um eine Schussposition für Thompson-MP, Bazooka und Scharfschützengewehr zu erreichen. Dabei könnt Ihr seitlich ausweichen und mit der Autozielfunktion aus der Hüfte feuern. Dann trefft Ihr allerdings nur so ungenau wie die Kameraden, die mit sinnlosem Geballer zwar Schlachtatmosphäre verbreiten, aber nur selten einen Feind verletzen.

Wer den Krauts ein Loch in die Uniform brennen will, muss in Stellung gehen, über Kimme und Korn zielen: Wenn Ihr Euch richtig Mühe gebt, könnt Ihr sogar pixelgenau Abschüsse landen. Äußerst effektiv sind die Granaten, die sich per Cursor präzise in MG-Nestern schleudern lassen. An mancher Stelle darf Euer Team auch in den M-4 Sherman-Panzer sowie Jeeps steigen, um dem Feind mit schweren Kanonen einzuheizen. Wegen der komplexen Steuerung müsst Ihr meist das Ziffernfeld nutzen, nur wenige Manöver lassen sich mit dem Steuerkreuz bewältigen.

Es gilt, strategische Stellungen einzunehmen, Brücken und V2-Raketen zu sprengen. Mit reichlich Deckung, eingestreuten Fliegerangriffen und wuchtigen Explosionen bringt Gameloft eindrucksvolle 3D-Schlachten aufs N-Gage. Fans der Serie müssen allerdings in puncto Taktik Abstriche machen, da Eure Bewegungsfreiheit auf einen Pfad beschränkt ist – Flankenangriffe dürft Ihr nicht planen, sie werden inszeniert.



**Brothers in Arms**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> Handys mit N-Gage |
| Hersteller | >> Gameloft |
| Anbieter | >> www.ngage.com |
| Zirka-Preis | >> 10 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

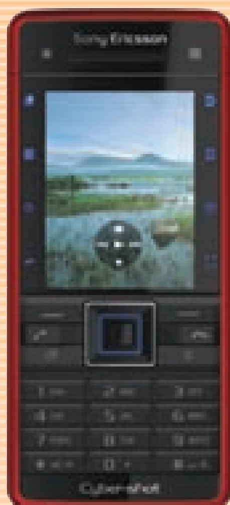
**8 von 10 SPIELSPASS**

**14 Missionen hinter den feindlichen Linien: aufregender WW2-Shooter mit Panzer- und Jeep-Einlagen.**

>> HARDWARE-NEWS

## Achtung, Gesichtskontrolle!

**Das Cybershot-Handy C902 von Sony Ericsson stellt sich auf Gesichter ein.** Die eingebaute Analyse-Software erkennt automatisch bis zu drei Gesichter und fokussiert entsprechend die 5-Megapixel-Kamera. So sollen Fehlschüsse vermieden werden, die Protagonisten nur verschwommen zeigen – schließlich lässt sich die Detailschärfe auf dem kleinen LCD oft nicht eindeutig überprüfen. Außerdem optimiert das C902 die BestPic-Technologie mit Blitz. Dabei werden schnell hintereinander neun Fotos geknipst, Ihr sucht Euch anschließend die beste Variante aus. In Kombination mit der qualitativ hochwertigen Cybershot-Technologie ermöglicht Euch das Handy optimale Schnappschüsse, die sich auch auf dem PC-Bildschirm sehen lassen können. Wie andere Fotohandys kann das C902 seine Bilder und Videos auch direkt ins Internet stellen. Ohne Vertrag löhnt Ihr für das Gerät zirka 450 Euro.




## Luxushandy mit OLED-Display

**Komfort und edle Verarbeitung stehen im Mittelpunkt des Nokia 8800 Carbon Arte.** Das OLED-Display wechselt die Hintergründe passend zur Tageszeit und wer lästige Anrufer abwimmeln will, dreht das Gerät einfach um. Auch edle Materialien wie Kohlenstofffasern, Titan, Glas und Edelstahl haben ihren Preis; satte 1.300 Euro soll das 8800 ohne Vertrag kosten.



## Touch-Komfort mit Samsung

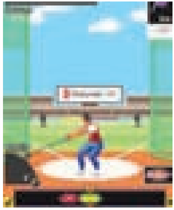
**Mit dem 'TouchWiz'-Interface und Windows Mobile 6 will Samsung dem iPhone Konkurrenz machen.** Die Bedienung des SGH-i900 Omnia erfolgt durch Berührung, Tippen, Streichen sowie Drag und Drop-Aktionen auf dem Touchscreen. Das Gerät mit acht GB Speicher und GPS-Empfänger kostet 180 Euro.





## Beijing 2008

Sport >> Mehrkampf



Der Idealwurf lässt sich in "Beijing 2008" nicht einüben.

Sega bringt vier olympische Disziplinen aufs LCD: Beim 100m-Sprint, 200m-Freistilschwimmen, Hammerwerfen und Tischtennis beweist Ihr Präzision und Ausdauer. Vier Herausforderer setzten Euch bei den Geschicklichkeitstests unter Druck, man kann sie mit etwas Übung aber dauerhaft hinter sich lassen. Die Auswahl der Sportarten wirkt zufällig, zumal es keinen Mehrkampf-Modus gibt - immerhin werden Eure Siege grafisch gefeiert, wenn auch sehr steif.

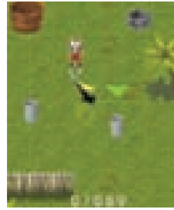
| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Sega |
| Anbieter | >> www.jamba.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Mini-Olympiade mit nur vier Sportarten - ordentlich spielbar.

## FIFA Street 3

Sport >> Fußball



Park für Kicker: Die Optik ist in allen Disziplinen recht mickrig.

Die Hinterhofbolzer von "FIFA Street 3" messen sich in sechs Freestyle-Disziplinen. Man kickt das Leder auf Graffiti, in Mülltonnen oder durch Hindernispfade. Als Sammlung ergeben die Prüfungen einen vielseitigen Mix, einzeln sind sie allerdings durch die Bank schnell ausgereizt - es mangelt an Variationen und taktischen Kniffen. Der Karriere-Modus kann mit prominenten Gegenspielern kurzfristig unterhalten, schläft wegen der faden Spielgrafik allerdings bald ein.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Anbieter | >> www.eamobile.com |
| Zirka-Preis | >> 5 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

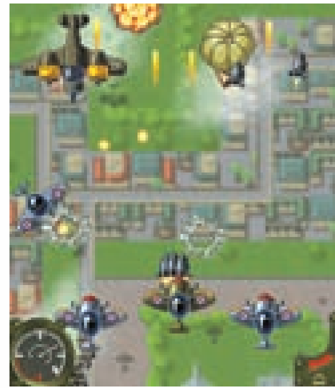
Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10
4 von 10 SPIELSPASS

Mogelpackung? Statt echten Fußballpartien gibt's nur sechs Minispiele.

# Aces of the Luftwaffe

Action >> Shoot'em Up

Willkommen bei der Royal Airforce; 30 Levels führen Euch von der Flugschule bis zum Dogfight über deutschem Boden. In diesem Shoot'em-Up gilt es fünf Manöver wie Rolle, Looping und Sturzflug zu beherrschen, mit denen Ihr aus der Schusslinie wirbelt oder Missionsziele erfüllt - mal sollt Ihr abgestürzte Kameraden bergen, mal Gebäude vor den Bombern schützen. In den Obermotzduellen stellt Ihr Euch acht hochnäsigen Fliegerassen der Luftwaffe, die mit individuellen Talenten auftrumpfen. Da braucht Ihr Grips und Feuerkraft: Neben temporären Power-Ups wie Wingmen gibt's Extrawaffen und Upgrades zum Freischalten. Eine aufwändig präsentierte Handlung bringt alle Einsätze unter einen Hut, Luftschlachten und Dogfights lassen sich aber auch in separaten Modi spielen.



Witzig: Einschusslöcher im Display visualisieren Schäden am Flieger.



| Aces of the Luftwaffe | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> HandyGames |
| Anbieter | >> www.handy-games.com |
| Zirka-Preis | >> 5 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

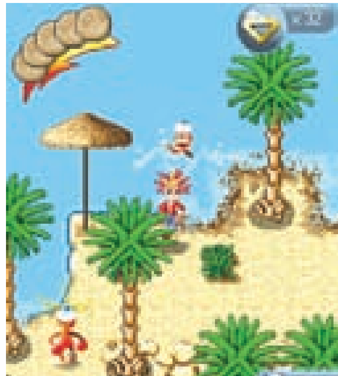
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Viele Aufgaben, trickreiche Manöver und ulkige Cartoon-Grafik garantieren turbulente Luftkämpfe.

# Ape Escape Mobile

Reaktion >> Geschicklichkeit

Affe Specter hat dem Professor den Intelligenzhelm geklaut und 120 Kameraden auf freien Fuß gesetzt. Assistent Spike soll die Biester nun wieder einsammeln. Das ist gar nicht so leicht, weil sie bei Eurem Erscheinen flüchten, wild um sich schlagen und allerlei anderen Schabernack treiben. Zum Glück hält das Labor einige Werkzeuge parat, die Euch die Jagd erleichtern: Mit dem Radar spürt Ihr die Affen auf, das Katapult betäubt sie aus sicherer Entfernung und das Fangnetz macht sie dingfest - ab mit ihnen ins Affenmuseum! Allerdings müsst Ihr schon Euren Grips anstrengen, um die Schwächen der Affen für einen kontrollierten Zugriff zu nutzen: Manch ein Exemplar macht Euch immer wieder einen Strich durch die Rechnung. So bringen die Klamaukaffen nicht nur Persönlichkeit und Taktik, sondern auch eine aberwitzige Handlung in das Fangspiel.



Die Affen flüchten vor Spike ins Wasser und auf Bäume: Überlistet sie!



| Ape Escape Mobile | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Living Mobile |
| Anbieter | >> livingmobile.net |
| Zirka-Preis | >> 5 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 6 von 10
Sound 8 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

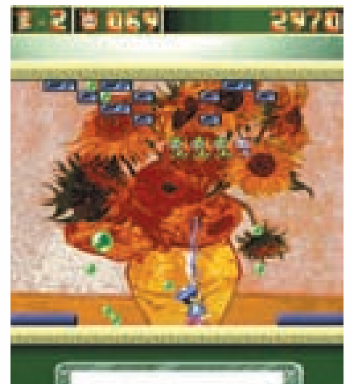
Da ist was los: Affige Persönlichkeiten verleihen dem Fangspiel einen gewissen Charme.

# Pang 3

Reaktion >> Geschicklichkeit

Capcoms Automatenklassiker "Pang" geht in die dritte Runde. Diesmal gilt es eine Kunstgalerie von hüpfenden Farbbällen zu säubern. Dazu klettert Ihr über die Plattformen der 100 bildschirmgroßen Levels und schleudert den Kettenspeer - diesmal nicht nur nach oben, sondern auch diagonal.

Die Sache hat jedoch einige Haken: Die Bälle teilen sich in kleinere Kugeln, die wild durchs Areal springen. Außerdem versperren zerstörbare Blöcke das Schussfeld und einige Monster treiben sich herum. Deshalb müsst Ihr geschickt ausweichen und jede Pause für einen Angriff nutzen. Vier Helden wie Mexikaner und Kapitän bringen zusätzliche Abwechslung in den Klassiker, bei der Präsentation hat man sich allerdings nichts Neues einfallen lassen. Ihr säubert die Bilder bis zum letzten Ball oder spielt sie im Endlosmodus, auf Handlung oder Missionen wurde verzichtet.



Das geht Knall auf Fall: Mit der Harpune lasst Ihr Bälle in immer kleinere Exemplare zerplatzen.



| Pang 3 | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Capcom |
| Anbieter | >> www.vodaphone.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Capcom bereichert den Arcade-Oldie um Querschüsse, vier Helden und malerische Hintergründe.



# Game-Boy-Galaxie

# FEUER GEFECHTE IN 3D





**Blickt durch die Augen des Helden: Auch auf dem GBA dürft Ihr komplexe 3D-Welten erforschen und Netzwerkschlachten veranstalten.**







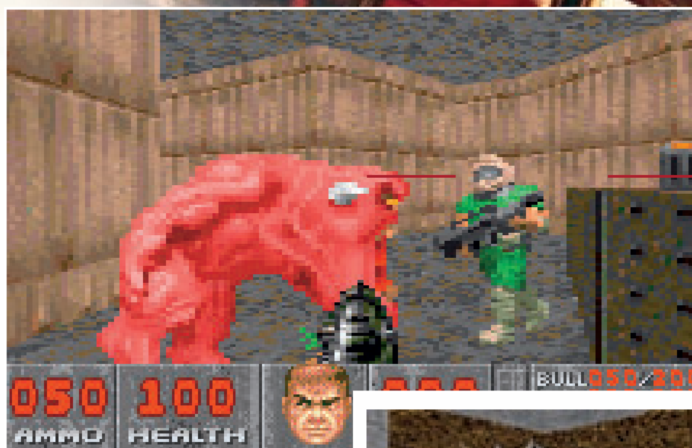

Nicht nur spielerisch ganz nah am Klassiker: "Duke Nukem Advance" bringt mit eingestreuten Comic-Szenen und machomäßigen Digi-Sprüchen den eigenwilligen Charme des Muskelprotzes zur Geltung.



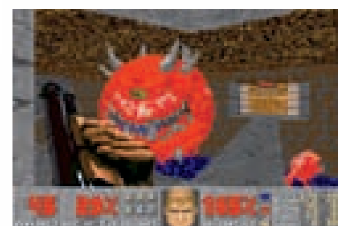
Erstens kommt es anders und zweites als man denkt: Als Nintendo 2001 den Game Boy Advance auf den Markt brachte, konnte sich kaum ein Zocker vorstellen, dass dieses Gerät Gefechte in Ego-Perspektive ansprechend inszenieren kann. Aber schon wenige Monate später durfte man tadellose Umsetzungen berühmter Klassiker spielen, die ihren PC- und Konsolen-Vorbildern in puncto Spielbarkeit und Multiplayer-Optionen keineswegs nachstehen – ganz im Gegenteil. Allerdings haben es bei weitem nicht alle Hersteller geschafft, dem Winzling sowohl flotte 3D-Grafik als auch spielerische Herausforderung zu entlocken: *Mobile Gamer* klärt, welche Ego-Shooter heute tatsächlich noch unterhalten können.

## Rückkehr der PC-Klassiker

Wer auf dem GBA dreidimensional die Wummen zücken will, zielt in erster Linie auf die berühmten PC-Umsetzungen. Denn hier gibt es Meilensteine, die weder Retro- noch Actionfans verpassen dürfen. So verblüffte Activision Ende 2001 mit dem rasanten und unverändert aufs Handheld gebrachten "Doom", das auf allen anderen Konsolen und Homecomputern indiziert und somit selbst für erwachsene Spieler schwer erhältlich ist – auf dem GBA dürft Ihr die Hölle schon ab 16 Jahren stürmen. Dabei schlägt "Doom" die Konkurrenz vor allem dank einer einzigartigen Gruselatmosphäre, die Euch mit überraschenden Hinterhalten schockt und mit entferntem Brüllen an den Rande der Paranoia bringt.




Allein kommt Ihr nicht weiter? In "Doom" dürft Ihr die Höllenmonster gemeinsam mit einem Freund in die Zange nehmen.



Wegen der versteckten Levels und mehr Taktik bei der Waffenwahl ist "Doom 2" für Solisten erste Wahl.



Zu viele Gegner mit wenigen Zoom-Stufen: In "Serious Sam Advance" lässt sich die Entfernung zum Monster schwer abschätzen.







Die Verbrecher von "James Bond 007: Nightfire" kennen nur die direkte Konfrontation (links), Abwechslung gaukeln Gimmicks wie Laseruhr und Raketenwerfer vor. Damit ballert Ihr auf unbewegliche Türschlösser und Hubschrauber (rechts).

Die Soundkulisse ist zwar nicht aufwändiger als bei anderen GBA-Shootern, aber effektreicher in Szene gesetzt: Spielt mit Kopfhörer und im Dunkeln! Wie im Nachfolger "Doom 2" darf man außerdem per Linkkabel nicht nur Deathmatches austragen, sondern auch die Solokampagne zu zweit spielen. Wer sich zwischen den beiden Modulbrüdern entscheiden muss, wählt die mit mehr Geheimgängen und doppelläufiger Shotgun verbesserte zweite Episode.

Ebenfalls ein traditioneller Index-Kandidat ist "Duke Nukem", für dessen GBA-Auftritt aus bestehenden Elementen neue Levels geschaffen wurden. Hier bleibt das Zünden von Atombomben Nebensache, dafür erleben Fans ein sympathisch gestaltetes Wiedersehen mit lieb gewonnen Figuren wie den Schweinecops. Dass sich dagegen die höllisch schnellen Massenschlachten von "Serious Sam" nicht adäquat auf dem Game Boy realisieren lassen, sollte jedem PC-Kenner klar sein: In der "Advance"-Version stürmen Euch zwar auch einige Monster entgegen, man kann ihnen wegen der hakeligen Steuerung, den knapp bemessenen Arenen und der klotzigen Grafik aber kaum ausweichen. Da werft Ihr bald die Flinte ins Korn, der Ableger taugt bestenfalls zur Vervollständigung der Sammlung.

## Helden und Geächtete

Besser als ihr Vorbild sind dagegen die beiden Umsetzungen zum etwas planlosen Hollywood-Spektakel "Ecks vs. Sever". Der erste Teil basiert auf einem frühen Skript des Films, der zweite hält sich strenger an Handlung und Schauspieler. In beiden Episoden dürft Ihr die etwas klotzig gestalteten Schauplätze wahlweise mit Antonio Banderas und Lucy Liu durchlöchern; beim Erstling ballert Ihr recht offensiv, im Nachfolger dagegen taktischer. Hier reagieren die Gegner unterschiedlich auf Bewegung und Geräusche, was in Kombination mit vielfältiger Ausrüstung allerhand Manöver ermöglicht.

Spielerisch übernommen hat sich dagegen James Bond in "Nightfire", bei dem vor lauter Technik-Gimmicks und Spezialsituationen die Atmosphäre auf der Strecke bleibt. Da wollte man offensichtlich davon ablenken, dass es kaum Deckung gibt und die Ganoven so geschickt agieren wie eine am Drahtseil befestigte Zielscheibe. Aber es geht noch dämlicher: In der verwinkelten "Dark Arena" reagieren viele Monster auf Euer Erscheinen bestenfalls mit ein paar Schritten in eine zufällige Richtung, manchmal aber auch gar nicht – von Gegenfeuer ganz zu schweigen! "Ice Nine" verlässt sich hingegen einzig auf seine gelungene Umgebungsoptik: Wer mit den Strohpuppen im Trainingslevel fertig wird, hat auch später keine Probleme. *oe*



Viele Rätsel, aber doofe Ungeheuer und hässliche Grafik: Die "Dark Arena" ist keinen Besuch wert.





Höhere Gegnerintelligenz bietet mehr taktische Möglichkeiten: In "Ballistic: Ecks vs. Sever 2" lassen sich Wachposten deshalb auch mal von ihren Kameraden weglocken (links) und aus sicherer Entfernung um die Ecke bringen (rechts).

## Ego-Shooter für den GBA

| Name | Hersteller | USK-Freigabe | Spieler | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| Ballistic: Ecks vs. Sever 2 | Bam | ab 16 Jahren | 1 bis 4 | 7 von 10 |
| Dark Arena | THQ | ab 12 Jahren | 1 bis 4 | 6 von 10 |
| Doom | Activision | ab 16 Jahren | 1 bis 4 | 9 von 10 |
| Doom 2 | Activision | ab 16 Jahren | 1 bis 4 | 10 von 10 |
| Duke Nukem Advance | Take 2 | ab 12 Jahren | 1 bis 4 | 7 von 10 |
| Ecks vs. Sever | Bam | ab 12 Jahren | 1 bis 4 | 7 von 10 |
| Ice Nine | Bam | ab 12 Jahren | 1 bis 4 | 5 von 10 |
| James Bond 007: Nightfire | Electronic Arts | ab 16 Jahren | 1 | 5 von 10 |
| Serious Sam Advance | Take 2 | ab 12 Jahren | 1 bis 4 | 4 von 10 |

## Ausgegrenzt

Neben den angeführten Spielen gibt es vier weitere Ego-Shooter, die den deutschen Markt meiden. "Medal of Honor: Underground" und ein Klassiker von id Software wollen sich wegen der umstrittenen Weltkriegs-Thematik nicht auf unsere Schulhöfe verirren. Dem allerersten Ego-Shooter für GBA trauert dagegen niemand nach: "Backtrack" ist spielerisch und optisch nicht mehr als ein bescheidenes Experiment, das Importspielern noch heute ruckelige Alpträume beschert. Wesentlich sportlicher geht es in den flotten Duellen von „Greg Hastings Tournament Paintball Max'd" zur Sache: Es gilt, mit der semi-automatischen Dash-Funktion zwischen den vielen Hindernissen der Arena hin und her zu huschen, um dem Gegner Farbkugeln zu verpassen. Dabei dürft Ihr die Waffe wechselseitig halten und per Reaktionsbalken Gegenfeuer ausweichen – im Gegenzug verzichtet die Ballerei auf die genreübliche Strave-Bewegung.



Die Sportler von "Greg Hastings Tournament Paintball Max'd" können sich geschickt verstecken.



# Playstation Portable >>




PSP Wer die Stachelhöhle passieren will, muss die mächtigen Morgensterne rotieren lassen: Verpasst ihnen rechtzeitig eins mit der Schleuderfaust.




PSP Rayman weicht Kugeln und Blitzgeschossen aus: Euch begegnen zwar nicht viele Feinde, ihre Angriffe abzuwehren erfordert dafür umso mehr Geschick.

## Rayman

Reaktion >> Jump'n'Run

### Witzig, flott und höllisch verzwickt: Erlebt Raymans Videospielpremiere.

Als Ubisoft-Veteran "Rayman" sein erstes Abenteuer erlebte, war die Videospielwelt noch zweidimensional. Das bedeutet aber nicht, dass die Hüpferei unkomplizierter ist als ihre Nachfolger – ganz im Gegenteil: In den 70 Levels werden Eure Reaktionskünste auf eine harte Probe gestellt, selbst Jump'n'Run-Profis kommen beim Balancieren auf rotierenden Zuckerstangen, beim Schweben durch Stachellabyrinthe und beim Tasten durch finstere Höhlen mächtig ins Fluchen. Denn wer hier einen Fehler macht, muss wieder ganz von vorn anfangen. Eine Fotowand als Wiedereinstiegspunkt findet sich nur einmal im Level, in späteren Welten müsst Ihr sie obendrein erstmal finden. Aber die Anstrengung lohnt sich, denn trotz des hohen Schwierigkeitsgrades weiß "Rayman" mit viel Witz und reichlich Abwechslung zu unterhalten. Mit seinen fliegenden Fäusten könnt Ihr allerhand anstellen: Ihr lasst mächtige Morgensterne im Kreis schwingen, schubst Beeren ins Wasser oder den Berg hinunter, um sie als Floß oder springenden Schutzschild zu benutzen.

Natürlich gilt es wie in späteren Episoden Freunde aus geschickt versteckten Käfigen zu befreien und so nach und nach alle Geheimnisse der in sechs Abschnitte unterteilten Abenteuerwelt zu entdecken.




PSP Selbstverteidigung: Wehrt Bösewichte mit Schlägen und Kicks ab.

**Rayman**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Ubisoft, Frankreich |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 5 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> Passwörter |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

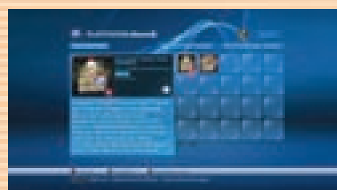
7 von 10 SPIELSPASS

Schickes Bitmap-Hüpfspiel mit vielen Herausforderungen und einigen Stellen, die Euch fluchen lassen.

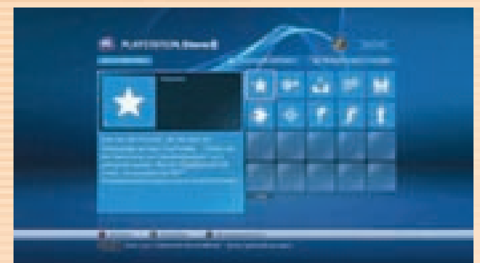


## Online-Shopping für die PSP

Wie immer bekommt Ihr die Download-Klassiker über den PC-Store (http://store.playstation.com) oder mit Hilfe Eurer PS3. Deren Online-Laden ist mittlerweile Bestandteil der integrierten Konsolensoftware. Euer Vorteil: Habt Ihr das Angebot einmal in den Speicher der Konsole geladen, klappen Darstellung und Schmökern wesentlich flotter. Außerdem gibt es jetzt eine eigene PSP-Rubrik, mit dem Handheld kompatible Spiele werden nicht mehr mit anderen Klassikern vermischt. Nachdem Ihr einen oder mehrere Titel in den virtuellen Einkaufswagen gelegt habt, klickt Ihr Euch zur Kasse – zur Bezahlung braucht Ihr leider weiterhin eine Kreditkarte. Danach wechselt Ihr auf die Download-Seite: Klickt bei jedem Titel auf 'Herunterladen', um den Datentransfer zu starten. Bevor Ihr die Klassiker auf die PSP bringt, müsst Ihr sie auf der PS3-Festplatte installieren. Anschließend könnt Ihr mit der Dreieck-Taste ein Menü öffnen und sie via USB-Kabel aufs Handheld kopieren - das funktioniert bis zu fünfmal pro Titel. Beachtet außerdem die praktische Reload-Funktion: Wer Download-Titel von Handheld und Konsole löscht, kann sie im Store unter 'Downloads anzeigen' erneut auf die Festplatte laden.



PS3 Für einige Spiele dürft Ihr kostenlose Demoversionen downloaden.



PS3 Eine gute Idee, aber unhandlich umgesetzt: Der neue Playstation-Store ordnet die Spiele nach Genres.

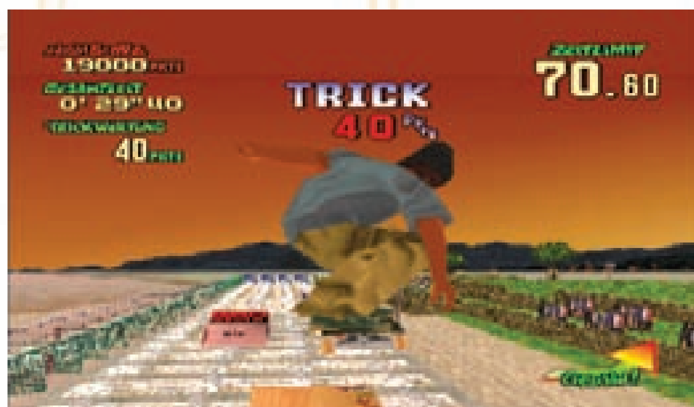
# Street Skater

## Sport >> Skateboard

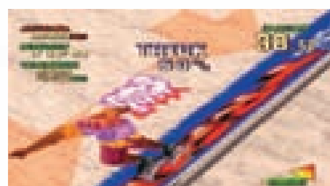
In den sechs Levels von "Street Skater" beweist Ihr Euch in allen Disziplinen des Trendsports. In den Straßen von Los Angeles, New York und Tokio brettert Ihr über Schanzen und Geländer, um dabei mit 200 Stunts wie Shove-It und Nosegrab zu beeindrucken. Desweiteren werden Halfpipe, Rampe und Arena freigeschaltet, in denen sich wegen der hohen Sprünge besonders spektakuläre Stuntcombos entfesseln lassen. Im Straßenkursmodus gilt es innerhalb des Zeitlimits eine Mindestpunktzahl zu übertreffen, an Checkpoints sammelt Ihr Bonuszeit. Alternativ spielt Ihr den Freestyle-Modus, in dem der pure Spaß am Fahren im Vordergrund steht.

Im Vergleich zu anderen Skate-Spielen wie "Tony Hawk" ist der Trendsport recht unkompliziert ausgefallen. Statt Parks erwarten Euch abgesteckte Strecken, die nur in eine Richtung befahrbar sind. Abgesehen vom Ollie-Button gibt es nur eine Tricktaste, die Ihr mit einfachen Richtungskommandos kombiniert. Außerdem müssen Euch wirklich grobe Fahrfehler unterlaufen, damit die Skater den Asphalt küssen. Trotzdem ist detaillierte Streckenkenntnis von Vorteil, denn erst mit Erfahrung könnt Ihr alle Elemente für Stunts nutzen und sicher dem Ziel entgegensteuern. Ihr rast flott durch die Umgebung, habt wegen der bisweilen klotzigen Umgebung aber nicht immer die nötige Weitsicht.

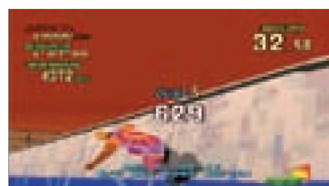
Nach wie vor klasse ist beim ersten Playstation-Skatespiel der Soundtrack. Electronic Arts hat Punkbands wie H2O, Less than Jake und Straight Faced engagiert, die Eure Stuntkür mit wuchtigen Riffs untermalen.




PSP In den sechs Levels folgt Ihr vorgegeben Kursen: Sobald Ihr umkehrt, ertönt wie in einem Rennspiel der Alarm - nur in Pipes dürft Ihr Euch austoben.



PSP Die Belegung der Tricktaste variiert je nach Situation: So lassen sich im...



PSP ...Sprung, auf der Kante und in der Pipe allerhand Combos erstellen.



**Street Skater**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Micro Cabin, Japan |
| Hersteller | >> Electronic Arts |
| Zirka-Preis | >> 5 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Passabler Mix aus Stuntkür und Rennspiel, der mit Punkmusik schwungvoll begleitet wird.

# Ape Quest

## Abenteuer >> Rollenspiel

Das magische Siegel wurde zerstört und nun überrennen Monster den königlichen Palast – nur Affe Ape kann sie aufhalten. Dazu erkundet er die vielen Bergpfade, die er automatisch abläuft; an Wegkreuzungen entscheidet Ihr, wo's weiter geht. Trotzdem ist das Erforschen alles andere als eintönig, denn die Märsche werden mit allerhand Minispielen gewürzt: Ape muss etwa mit dem Schild den Pfeilhagel seiner Feinde abwehren oder Felswände erklimmen, erfolgreiche Affen erhalten einen Erfahrungsbonus. Natürlich wird auch regelmäßig gekämpft, die Skelette vertreibt Ihr mit Axt und Hammer. Wie in anderen Rollenspielen lässt sich der Held individuell entwickeln und ausrüsten: Er lernt allerhand Kampftechniken, schlüpft in verschiedene Rüstungen und kann sogar Söldneraffen in die Party aufnehmen.

Trotzdem bleibt "Ape Quest" ein eher simples Rollenspiel, bei dem Ihr schon bald an Grenzen stoßt. Die Vielfalt der Feinde ist nicht gerade berauschend, manche Minispiele wiederholen sich oft und der Mangel an Auslauf macht die Abenteuerwelt recht überschaubar. Deshalb ist "Ape Quest" ideal für Rollenspielneulinge, wird aber Kenner des Genres nicht lange fesseln.




PSP Der Affe folgt eigenständig vorgegebenen Pfaden, die mit Kristallen abgesteckt sind: An jedem Glitzerstein könnte Euch eine Überraschung erwarten.




PSP Gekämpft wird rundenweise: Ape kann mit der Waffe schlagen, diverse Spezialtechniken einsetzen und Items wie Heilfrüchte mampfen.



**Ape Quest**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Sony Japan |
| Hersteller | >> Sony |
| Zirka-Preis | >> 10 Euro |
| Sprache | >> englischer Text |
| Besonderheiten | >> läuft nur auf PSP |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

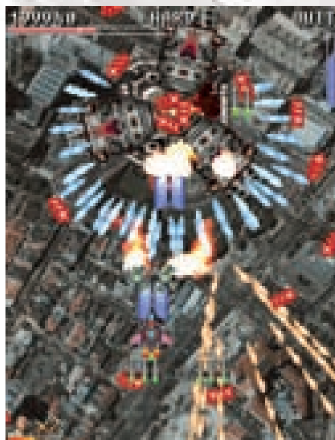
Übersichtliches Rollenspiel für Einsteiger mit massig Minispielen und putziger Präsentation.



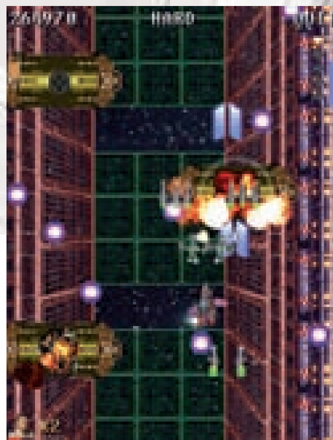
# Pocket-PC-Power >>



Dauerfeuer wird belohnt: Wer viele Treffer in kurzer Zeit landet, baut den Combomultiplikator aus.



Massig Effekte für mehr Dynamik: Wenn Ihr mit Eurem Abfangjäger seitlich fliegt, scrollt der Hintergrund mit.



Flug durch den Technograben: Die vielen 3D-Hintergründe machen vor allem in Bewegung Eindruck.




## Fire Hawk

**Action >> Shoot'em-Up**

**Dichtes Kreuzfeuer und aufwändige 3D-Welten entzünden ein Feuerwerk der Spezialeffekte.**

Was in einem Shoot'em-Up passiert, ist gewöhnlich schnell erzählt: Man steuert einen Jäger über den Bildschirm, sammelt Power-Ups und ballert auf alles, was so daherkommt. In "Fire Hawk" ist das allerdings eine ganze Menge: Jede der sechs Missionen ist in drei Abschnitte unterteilt, die sich grafisch und spielerisch deutlich unterscheiden. Der Kurs führt Euch durch dichte Nebelfelder, verwinkelte 3D-Schluchten und zwischen Wolkenkratzern hindurch. Dabei wird nicht nur vertikal gescrollt, es gilt auch mehrere Bildschirme große Festungen in Schutt und Asche zu legen. Zudem feuert Ihr auf Ziele in drei Ebenen: Am Boden gehen Panzer in Stellung, auf 3D-Gebäuden nehmen Euch Luftabwehrgeschütze ins Visier und um Euren Jet schwirren Drohnen, Abfangjäger sowie gewaltige Raumkreuzer. Diese übersäen den Bildschirm mit einem Kreuzfeuer, das seinesgleichen sucht: Es wird nicht nur kreuz und quer geballert, da breiten sich auch Laserblitze spiralförmig oder in Netzen aus – selbst Profis kommen hier mächtig ins Schwitzen! Am Ende jeder Mission wartet natürlich ein gigantischer Obermotz, darunter ein üppig bewaffneter Megabomber und rotierende Schlachtschiffe. Diese gilt es Stück für Stück auseinanderzunehmen, was mit den vielen Explosions- und Schadenseffekten eindrucksvoll in Szene gesetzt wird.

Taktisch entscheidet Ihr Euch zwischen drei Jets mit konzentrierter Feuerkraft, Streuschuss und Laserbogen. Ähnlich "R-Type" lässt sich diese Hauptwaffe aufladen, um die Energie zu einer mächtigen Breitseite zu konzentrieren. Mit gesammelten Sternen und Extras baut man das Arsenal aus: Raketen und Bomben werden verfügbar, seitlich leisten zwei Helikopter Feuerschutz – mit Laserkanone und sogar loderndem Flammenwerfer. Außerdem haushaltet Ihr mit Eurer Schildenergie, die in der Not einige Treffer abfängt. Insofern bleiben die opulenten Gefechte stets fair. Der komplette Spielverlauf lässt sich zudem aufzeichnen, als Replay betrachten und zum Beweis online stellen. Gespart haben die Entwickler lediglich am Drumherum: Uninspirierte Synthesizersounds begleiten die Action und von einer Handlung fehlt jede Spur.



| Fire Hawk | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab PPC2002 |
| Hersteller | >> C2 Matrix |
| Link | >> www.c2matrix.com |
| Zirka- Preis | >> 10 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 9 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |

**8 von 10 SPIELSPASS**

**Intensiver Vertikal-Shooter mit tollen Effekten und etlichen 3D-Gags – nicht nur für Retro-Fans lohnenswert.**

>> NEWS

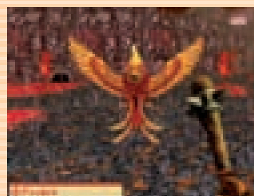
## Bowling mit Schwung

**"PBA Bowling" will den Sport auf Pocket-PCs realistisch simulieren.** Mit Spielern wie Pete Weber, Norm Duke und Walter Ray Williams jr. betreten echte Profis die Bahn. Dank Kamera-Unterstützung dürft Ihr die Kugel ganz real schieben – die Software zur Bewegungserkennung bringt Euren Schwung auf den Bildschirm. Ob das auf dem Bahnhof tatsächlich gut ankommt, probiert Ihr mit der kostenlosen Demo von Concretesoftware.com.



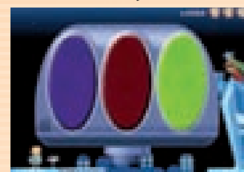

## Umfangreiche Add-Ons für "The Quest"

**Redshift veröffentlicht gleich zwei Erweiterungen für ihr Rollenspiel "The Quest" (siehe Ausgabe 5).** Das "Expansion Pack" kostet sieben Euro und führt Euch auf Quest Isle; dort sollt Ihr den Ursprung einer mysteriösen Krankheit ausfindig machen. Kostenlos ist dagegen die brandneue Erweiterung "Terror's Returnal", in der Ihr auf der Insel Sayr die teuflischen Pläne eines Wahnsinnigen durchkreuzt. Redshift verspricht zudem ein weiteres Add-On.



## Ritter mit Grips spielen gratis

**Clickgamer.de bietet das Denkspiel "Knight Lite DX" jetzt kostenlos an.** Wer die holde Maid aus den Fängen des Burgherren retten will, muss diesen zunächst im Grübelduell schlagen. Dazu drückt Ihr vorgegebene Kombinationen auf drei farbigen Buttons. Durch die drollige Präsentation kann das simple Spielprinzip in kleinen Pausen unterhalten, zumal fünf Festungen warten.



# GTS World Racing

## Rennspiel >> Arcade

Wie in der iPhone-Version (siehe Seite 85) brettert Ihr mit Coupé, Sportwagen und Formel-1-Flitzer über 64 Strecken in 16 Arealen. Allerdings kann sich die PPC-Version nicht auf einer neuartigen Steuerung ausruhen, hier muss gefühlvoll beschleunigt und penibel gebremst werden – sonst knallt Ihr in jeder Kurve gegen die Banden. Mit ihren unterschiedlichen Fahreigenschaften bringen die drei Fahrzeugklassen passable Abwechslung auf die Strecke – damit hat der Luxus aber schon ein Ende. Freischaltbare Extras? Fehlanzeige. Streckentaktiker werden jedoch enttäuscht sein, denn die vier Spielmodi (Single, Cup, Grand Tour und Championship) unterscheiden sich nur durch Kursvielfalt und Punktezählung – wir vermissen Feintuning und den Mehrspieler-Modus.




Ihr braust durch 3D-Schluchten, die zugunsten der Geschwindigkeit nur vereinzelte Details aufweisen.

**GTS World Racing**

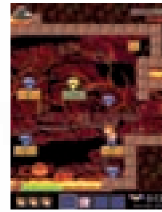
| | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab WM2003 |
| Hersteller | >> Astraware |
| Link | >> www.astraware.com |
| Zirka- Preis | >> 11 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 7 von 10 |
| Sound | 6 von 10 |
| SPIELSPASS | 7 von 10 |

**Rasante 3D-Rennen mit griffiger Steuerung und vielen Strecken, aber wenig inhaltlicher Abwechslung.**

# Firetop Adventure

## Reaktion >> Jump'n'Run



Massig Extras: Im "Firetop Adventure" gibt's für jeden Sprung eine Belohnung.

Die Alternative zu "Nicky Boom" ist grafisch einfacher und rätsellastiger: In den in alle Richtungen scrollenden Plattform- und Höhlenlabyrinthen muss man allerhand Wände sprengen, Böden stampfen und Kisten verschieben, um den Weg zum Ausgang zu finden. Außerdem gibt's mehr Schätze und mächtigere Angriffszauber. So spült Ihr etwa mit der Sprungflut alle Feinde vom Bildschirm. Retrofans freuen sich über die tollen Soundeffekte und Melodien im C64-Stil.

| | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab PPC2000 |
| Hersteller | >> inoGames |
| Link | >> www.inogames.com |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 5 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| SPIELSPASS | 6 von 10 |

**Reichlich Rätsel und Retro-Charme trösten über die simple Optik hinweg.**

# Insaniquarium Deluxe

## Action >> Shoot'em Up



In dem Mix aus Fischzucht und Stylus-Ballerei füttert Ihr einerseits die Fische, damit sie wachsen und Schätze legen. Diese investiert Ihr in Futterupgrades, aber auch Waffen. Denn andererseits müsst Ihr die Fische gegen diverse Alientypen verteidigen: Ballert auf sie mit dem Stylus. Wer Moneten anhäuft, darf außerdem Eier mit insgesamt zehn putzigen Helfern kaufen - setzt sie im rechten Augenblick ein!

| | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab WM2003 |
| Hersteller | >> Astraware |
| Link | >> www.astraware.com |
| Zirka-Preis | >> 13 Euro |
| Besonderheiten | >> Stylus |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 6 von 10 |
| SPIELSPASS | 5 von 10 |

**Einzigartiger und gewöhnungsbedürftiger Genremix aus Action & Aufbau.**

# Pinball Evolution

## Reaktion >> Pinball

Auf einen Bildschirm passt in der Regel nicht viel Flipper, deshalb kann man die Kugel auf den drei Tischen von "Pinball Evolution" über jeweils fünf Screens nach oben katapultieren: Mit Schaltern, Toren und Zielschießübungen sind einige fordernde Features eingebaut, außerdem gibt es transparente Hochebenen und Rohre, die auch mal über zwei Bildschirme führen. Multiball, Warpzonen und verschiedene Multiplikatorensysteme machen Motocross-, Endzeit- und Kreuzfahrttisch zur runden Sache. Dank der ordentlichen Kugelphysik und eingebauter Sprachausgabe können die Tische trotz ihrem etwas kahlen Design auch technisch punkten: In „Pinball Evolution“ gibt es einige Kniffe und Geheimnisse zu entdecken.



Die Flipper erstrecken sich über fünf Bildschirme im Hochformat.

**Pinball Evolution**

| | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab WM2003 |
| Hersteller | >> 4pockets |
| Link | >> www.4pockets.com |
| Zirka- Preis | >> 10 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| SPIELSPASS | 7 von 10 |

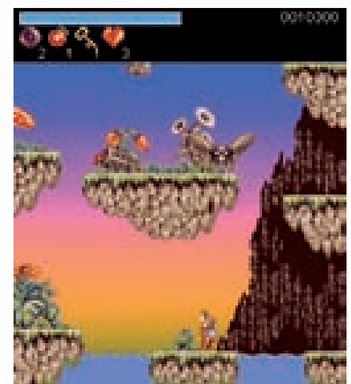
**Mit Schwung und Präzision: Solide Flipperparks auf je fünf Bildschirmen und mehreren Ebenen.**

# Nicky Boom

## Reaktion >> Jump'n'Run

Microids Amiga-Klassiker von 1992 kommt pixelgetreu auf den Pocket-PC: Um seinen Opa aus dem Kerker der fiesen Hexe Zoldrane zu befreien, hüpft und klettert "Nicky Boom" durch acht Plattformwelten. Diese sind mit etwa 5 mal 40 Bildschirmen recht umfangreich sowie mit allerlei Teleportern, Schaltern, Schlüsseln und Geheimräumen gespickt.

Springende Piranhas, Krabbeltiere und flatternde Drachen bekämpft Ihr taktisch mit Kopfsprung und dem Apfelbutzengeschoss, außerdem gibt es Zauber wie Schutzschild und Heiler zu entdecken. Lob verdient DotEmu vor allem wegen der neuartigen Stylus-Steuerung. Damit geht "Nicky Boom" so sorglos von der Hand wie mit einem Retro-Joystick: An vielen Stellen müsst Ihr nämlich punktgenau springen und blitzschnell Geschossen ausweichen, was wegen der kurzen Sprungphase mit einem Steuerkreuz kaum möglich wäre.



Für Forscher: Lasst Nicky auf alle Ebenen kraxeln, um reichlich Schlüsselitems und Zauber abzustauben.

**Nicky Boom**

| | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab WM2003 |
| Hersteller | >> DotEmu |
| Link | >> www.clickgamer.de |
| Zirka- Preis | >> 7 Euro |
| Besonderheiten | >> deutscher Text, Stylus |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| SPIELSPASS | 7 von 10 |

**So flink wie auf dem Amiga: "Nicky Boom" unterhält mit komplexen Hüpf-Welten und klasse Retro-Optik.**

# Retro-Gamer

TEIL 1

Wer glaubt, dass LCD-Spiele ein Relikt der 80er-Jahre sind, ist auf dem Holzweg. Neben Neuauflagen von Nintendos Game & Watch-Klassikern (siehe Ausgabe 12) und elektronischen Beilagen in McDonalds Happy Meals bringen weitere Hersteller Handhelds mit LC-Display in die Läden. Dabei handelt es sich nicht nur um obskure Sudoku-, Schach- und Kartenspiel-Simulationen, es gibt auch allerhand berühmte Videospielklassiker im Taschenformat. Der japanische Hersteller Epoch bietet unter dem Label EL-Spirits gleich eine ganze Palette interessanter Portis, die im Fernen Osten vornehmlich in Flughäfen und Bahnhöfen für umgerechnet zehn Euro angeboten werden. Der Reisende soll sich die langen Wartezeiten mit bereits lieb gewonnen Spielkonzepten versüßen. *Mobile Gamer* war unterwegs und testet, ob Videospielumsetzungen auf LCD wirklich unterhalten können.

# Electronic Spirits

**Fantastische Flimmerkisten aus Fernost: Handheld-Experte Epoch bringt in Japan berühmte Videospieleklassiker aufs LCD.**

Epoch verkauft seine LCD-Handhelds für umgerechnet zehn Euro am Reisekiosk. Die Retroserie verführt den Kenner mit schmucken Pixelgrafiken der berühmten Vorlagen.




"Crazy Climber" scrollt in alle Richtungen; Ihr hangelt am Wolkenkratzer nach oben und nehmt Euch vor Fenstern in Acht, die sich plötzlich schließen.




Mit dem Balkengerüst baut "Bubble Bobble" komplexe Plattformlevels, Dinos und Monster erscheinen aber recht unansehnlich im Spielfeld.

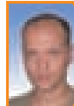
## Mit neuem Glanz

Wie Nintendo ist auch Epoch ein Veteran aus grauen LCD-Zeiten, der allerdings die Produktion neuer Varianten niemals aufgegeben hat. Während hierzulande die schwarz-weiß-Grafik des LCD-Spiels Mitte der 90er-Jahre keinen Zocker mehr hinterm Ofen hervor locken kann, landet Epoch in Japan einen neuen Verkaufsschlager: "Tetris Jr." schrumpft den Klassiker nicht nur ansprechend in Schlüsselanhängergröße, sondern bietet mit acht Spielvarianten selbst Profis neue Herausforderungen – man stapelt etwa auf Zeit oder muss eine vorgegebene Zahl an Reihen einstampfen. Die klotzige Grafik eignet sich hervorragend für eine ansprechende LCD-Umsetzung, und das eingebaute Soundmodul piepst die lieb gewonnene Titelmelodie (bekannt

## Electronic Spirits

| Mobile Gamer | Thema |
|---|---|
| Ausgabe 13 | Klassiker im LCD-Format |
| Ausgabe 14 | Ungewöhnliche LCD-Handhelds |



**Oliver Ehrle**

**"Erstaunlich, was Epoch aus der veralteten Technik rausholt"**

Als mir das erste Epoch-Gerät in die Hände fiel, war ich skeptisch – aber "Tetris Jr." hat mich schnell überzeugt. Die Stapelei ist genauso spannend wie auf jedem anderen Spielgerät und kann mit den zusätzlichen Modi sogar vielfältiger unterhalten als die meisten Varianten für Konsole und Handhelds. Andere Retro-Umsetzungen sprechen mich weniger an, da die lieb gewonnenen Charaktere auf dem LCD eher mickrig daher kommen – das Auge zockt eben mit. Trotzdem verdienen die originalgetreuen Adaptionen meinen Respekt: Dass sich die Spielkonzepte unverändert aufs LC-Display packen lassen, ist schon erstaunlich. Beim Sound muss ich aber fast durchwegs nörgeln; obwohl Epoch Originalmelodien verwendet, geht mir das Gepiepse auf die Nerven. Zum Glück besitzen alle Handhelds eine Taste zum Deaktivieren der Soundeffekte.




"Elevator Action" spielt auf vielen Stockwerken; Ihr ballert auf die Agenten und durchsucht die Zimmer hinter den Türen.

von Automat und Game Boy) angemessen nach – da hört man im Gegensatz zu den Misstönen mancher Konkurrenten gern zu. Der Nachfolger "Tetris Jr. 2" bringt ein Jahr später sogar Spezialsteine ins Spiel, beide Handhelds werden bis heute in Japan verkauft. Unter dem Label EL-Spirits folgten im neuen Jahrtausend weitere Videospielumsetzungen verschiedener Hersteller. Die Retro-Serie macht sieben Klassiker mobil, Segas "Puyo Puyo" und "Hang-On" bringen zunächst altbekannte Sortier- und Rennspiele mit Lizenz-Grafik auf den Bildschirm.

Wesentlich interessanter sind Umsetzungen der Plattformtitel "Bubble Bobble" und "Elevator Action", die aus zahlreichen Balken wechselnde Levels konstruieren. Obwohl das Spielkonzept unverändert in die Tasche wandert, leidet die Optik. Dank Blasen und Schüssen erfordert das Bildschirmgeschehen so viele LC-Elemente, dass Helden und Feinde nur noch recht mickrig dazwischen passen – wegen der einfarbigen Grafik können Objekte nur nebeneinander dargestellt werden. So drollig wie auf einem TV kommen etwa die Dinos deshalb nicht rüber. Bei "Space Invaders" und "Ghosts'n Goblins" ist der Wiedererkennungswert deutlich höher, auch wenn nicht alle Elemente der Vorbilder übernommen wurden. Die Aliens landen geradewegs und Capcoms Ritter springt durch deutlich simplere Friedhofswelten. Immerhin bekämpft man sowohl Zombies als auch Fledermäuse und Falken.

Mit seiner originellen Steuerung hebt sich "Crazy Climber" von den anderen LCD-Umsetzungen ab. Rechts und links vom Screen befinden sich jeweils drei Tasten, mit denen man die Arme des Kraxlers separat lenkt. Der Fassadenkletterer greift zu Fenstern nach oben, unten und zur Seite, um sich so die Wolkenkratzer emporzuziehen – nur wenn beide Hände einen Sims zum Greifen finden, kann man sich hoch hangeln und blitzschnell seitlich ausweichen. Denn es gibt einige Fenster, die sich schließen: Zieht schnell die Finger weg, bevor sie eingeklemmt werden.

Das ist noch lange nicht das Ende von Epochs LCD-Erfindergeist. In der nächsten *Mobile Gamer* präsentieren wir Umsetzungen moderner Spiele, die außergewöhnliche Spezialcontroller besitzen – lasst Euch überraschen! *oe*




LCD-Sammler kommen an dem zeitlosen "Tetris Jr." nicht vorbei. Die erstklassige Umsetzung kann über Jahre kleine Pausen mit Spaß & Spannung füllen.

## EL-Spirits Handhelds von Epoch

| Name | ursprünglicher Entwickler | Serie | Wertung |
|---|---|---|---|
| Bubble Bobble | Taito | Retro | 5 von 10 |
| Crazy Climber | Nichibutsu | Retro | 7 von 10 |
| Elevator Action | Taito | Retro | 5 von 10 |
| Ghosts'n Goblins | Capcom | Retro | 6 von 10 |
| Hang-On | Sega | Retro | 6 von 10 |
| Puyo Puyo | Sega | Retro | 8 von 10 |
| Space Invaders | Taito | Retro | 7 von 10 |
| Tetris Jr. | Tetris Company | Tetris | 10 von 10 |
| Tetris Jr. 2 | Tetris Company | Tetris | 9 von 10 |

## Die Vorbilder

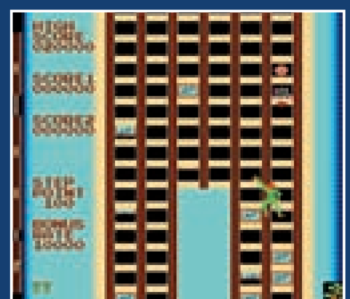
Epochs LCD-Handhelds locken japanische Zocker mit berühmten Games, die hierzulande aber nicht alle Spieler kennen. Zum Vergleich zeigen wir Euch hier die Vorbilder; diese sind natürlich komplexer, inhaltlich kommen die LCD-Spiele ihren Vorbildern aber überraschend nahe.



"Bubble Bobble", NES



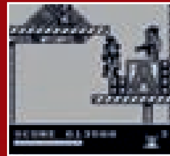
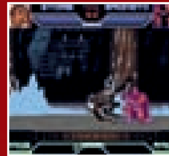
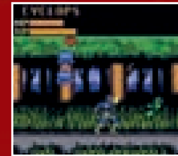
"Elevator Action", Arcade



"Crazy Climber", Arcade



# X-MEN


| Titel | Spider-Man & X-Men in Arcade's Revenge | X-Men: Mutant Wars | X-Men: Mutant Academy | X-Men: Wolverine's Rage |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Ljn | Activision | Activision | Activision |
| Erscheinungsjahr | 1993 | 2000 | 2000 | 2001 |
| für Game-Boy-Version | schwarz-weiß | color | color | color |

**Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.**

Schon seit 1963 kämpft die von vom legendären Duo Stan Lee und Jack Kirby geschaffene Mutantentruppe in bunten Marvel-Comicheften gegen Vorurteile, Rassenhass und schräge Schurken. Kein Wunder, dass die Popularität beim jungen Publikum dazu verleitet, auch Videospiele mit den Helden zu verkaufen – allerdings tun sich Professor Xavier und seine Schützlinge dabei schwerer als gedacht.

Alle Erfolge auf Papier zählen beim Handheld-Debüt 1993 nicht: Statt als alleinige Stars zu agieren, müssen sich die Superhelden das Rampenlicht mit einem noch populäreren Marvel-Kollegen teilen. "Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge“ schickt alle Beteiligten durch ideenarme 2D-Welten, bei denen nach Standardformat gehüpft und gekämpft wird. Noch ärgerlicher für die Mutanten: Die ersten beiden Levels bestreitet Spidey und nervt arglose Spieler durch seine klobige Steuerung so sehr, dass viel Geduld nötig ist, um überhaupt bis zum ersten X-Man-Auftritt dran zu bleiben.

Nach diesem Spielspaß-Schock braucht es stolze sieben Jahre, bis wieder ein Hersteller die Comic-Helden abstaubt. Ab sofort (und bis heute unverändert) hat Activision bei den virtuellen X-Men das Sagen. Im Jahr 2000 dürfen diese gleich doppelt auf dem Game Boy Color ran: Während „Mutant Wars“ erneut ein in alle Richtungen scrollendes Action-Abenteuer von der Stange ist, fällt die "Mutant Academy" angenehm aus dem Rahmen. Gekloppt wird auch da, aber wie bei einem zünftigen Beat-em-Up – durch die geringe Buttonzahl zwar nur mit beschränkten Angriffsoptionen, aber insgesamt nicht schlecht. 2001 rückt der seit jeher populärste X-Man ins Rampenlicht: der kleinwüchsige Kanadier und Adamantiumklingenträger Logan – besser bekannt als Wolverine. Der zieht in "Wolverine's Rage" alleine los, leider die einzige große Neuerung. Ansonsten erlebt Ihr wieder das altbewährte Gerenne und Gekämpfe nach Schema F.

Seither durften die Mutanten mal in einer Film-Umsetzung, mal in leidlich originellen Eigenentwicklungen auf dem GBA ran, gegenwärtig werden ihnen keine eigenen Titel mehr gegönnt – schließlich stehen neuerdings Markenkollegen wie Hulk und Iron Man höher in der Gunst. Das letzte Mal traten die X-Men in "Marvel Ultimate Alliance" auf der PSP in Erscheinung – zusammen mit fast allen anderen Stars des Comic-Verlegers.

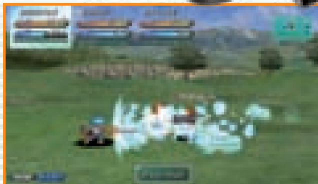
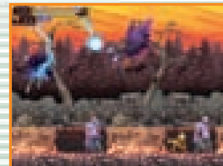


## >> Die nächste Mobile Gamer erscheint am 12. Dezember



## Apple vs. DS & PSP

**Müssen die Taschenspieler von Sony und Nintendo die neue Apple-Konkurrenz fürchten? Sind die Spiele für iPhone/iPod gar besser oder innovativer als PSP- und DS-Games? Viele Fragen, wir antworten: Ein Vergleich der Technik, der Features und der Zukunftsaussichen bringt Licht ins Dunkel der Handheld-Zocker.**

## Weihnachts... ...knaller

**Extrem viele Spiele fürs Christkind: Gewohnt kritisch nehmen wir alle Neuheiten für DS und PSP unter die Lupe und trennen die Spreu vom Weizen. Auf dem Wunschzettel stehen u.a. "LocoRoco 2" und das Rollenspiel "Star Ocean" (Bild ganz links) für das Sony-Handheld sowie das neue "Pokémon Ranger" und "Castlevania" (Bild) für Nintendo-Fans. Außerdem kehren Crash und Spyro zurück, James Bond zückt die Knarre und Rayman feiert eine "TV-Party".**

## >> Ausblick